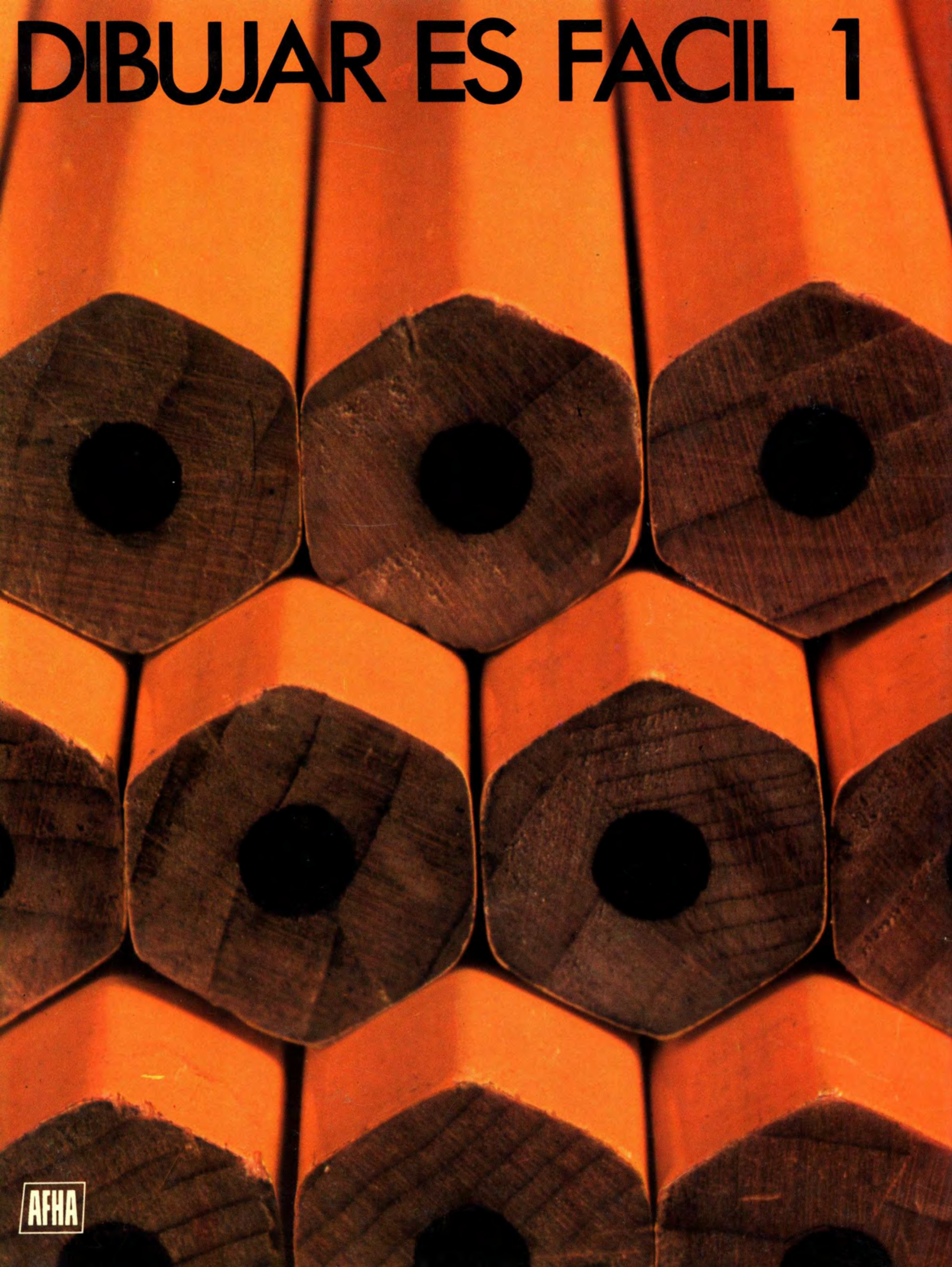
DIBUJAR ES FACIL 1



Dibujar es fácil

método ideado para aprender dibujo y pintura por si mismo

josé llobera

román oltra

Dibujar es fácil

TOMO I



el método de dibujo

comprende los siguientes titulos

dibujar es fácil (tres tomos)

pintar es fácil (dos tomos)

dibujo publicitario (dos tomos)

dibujo de historietas (un tomo)

C/. Maestro Nicolau, 4 Barcelona (6)
Décima edición: Setiembre 1973
Depósito Legal: B. 18.249-1973 (I)
ISBN 84-201-0347-0 Obra Completa
ISBN 84-201-0106 Tomo 1
Impreso en España
Printed in Spain
Impreso por EMOGRAPH, S.A.
Almirante Oquendo, 1 - 9 Barcelona (5)

los autores

josé llobera



Ilustrador de primera línea, de una asombrosa versatilidad. Formado en el campo de la ilustración a pluma, domina en la actualidad todas las técnicas del dibujo moderno. Ha sido diseñador y «layoutista» de una de las más importantes Agencias de Publicidad de España, donde era conocido por «el dibujante que piensa», es decir: es un hombre que aplica la sicología al dibujo y sabe expresar con el lápiz, la pluma o el pincel las más encontradas emociones humanas. Ha planificado el método «Dibujar es fácil», sistematizando la enseñanza de las técnicas en forma práctica y positiva, altamente eficaz. La mayor parte del material gráfico de este libro se debe a la habilidad de su arte y a la soltura de sus manos.

román oltra



Forma un «tándem» perfecto con el artista, expresando, con su dominio del lenguaje y de las necesidades pedagógicas, todo aquello que el artista expresa con imágenes. En una palabra: El artista gráfico habla por su pluma. Fiel intérprete del sentir a veces inconsciente del dibujante, sabe infundir en el lector el mismo proceso de creación y elaboración de la obra gráfica. Ha sido crítico cinematográfico y colabora en la realización de Cursos para la enseñanza a distancia. Humanista, hábil pedagogo, sabe expresarse con el lenguaje adecuado al medio y al lector. Pone al alcance de todos los más áridos temas en la forma más amena posible, evitando el cansancio. Actualmente forma parte, como técnico y «copywriter» de una importante Agencia de Publicidad española.

reconocimiento

Lanzar al mercado un método como el presente requiere algo más que la mente creadora y la capacidad artística de un solo hombre. Requiere colaboración.

Un artista ha de tener una personalidad que le es propia. Pero cuando trata de transmitir sus conocimientos para que sean útiles a los demás, no puede limitarse a dar a conocer su experiencia creacional. Para ello agradece aquí la colaboración sincera y entusiasta de una serie de artistas cuya obra enriquece estas páginas y es una ayuda valiosa para la asimilación de las enseñanzas contenidas en el método.

En DIBUJAR ES FÁCIL ha colaborado Oscar Tébar.

En PINTAR ES FÁCIL han colaborado, José Noé, Jesús Blasco, Luis Herrero y Francisco Miñarro.

En DIBUJO DE HISTORIETAS han colaborado Jesús Blasco, Jorge Macabich, Francisco Darnís, Boixar, Giner, José Crespo y Francisco Miñarro. (Se incluyen, asimismo, reproducciones de famosos historietistas.)

En DIBUJO PUBLICITARIO han colaborado Juan Santandreu, Pedro Richard, Pedro Llobera y Francisco Martínez. (Los dos últimos han intervenido como viñetistas y montadores en todos los volúmenes del método.)

Agradecemos asimismo la cooperación de Flash-Publicidad, gracias a la cual se pudo confeccionar la parte del libro relacionada con la Publicidad en Prensa; de Félix Gallent, maquetista del pliego editorial, y de Estudios Buch-San Juan, quienes facilitaron la documentación gráfica correspondiente a dibujos animados, cine y televisión.

prólogo

Los métodos al uso basados en el lema «Aprenda por sí mismo» adolecen todos de un mismo defecto: son la exposición personal del autor en torno a sus propias experiencias profesionales, y muchísimas veces, por no decir todas, carecen de las verdaderas experiencias prácticas, fruto de un *contacto directo* entre profesor y alumno durante los meses que han convivido a través de los trabajos de uno y la correción y asesoramiento del otro.

Existe una enorme distancia entre el fruto de la experiencia personal, propia de un profesor que en su día enseñó y que luego la aprovecha para ofrecer un método al público, y la experiencia vivida, día tras día, a través de un método ideado expresamente para enseñar a distancia.

La larga experiencia de los autores en el campo de la enseñanza les ha demostrado, en el transcurso de los años, que un método para aprender cualquier disciplina no puede improvisarse; muchísimo menos si ese método va destinado a la formación de una persona autodidacta. Esa experiencia auténtica les ha permitido ofrecer ahora este libro, en el que todos los problemas, todas las dudas, todos los puntos en los que puede tropezar usted en la soledad de su hogar, han sido ya previstos y resueltos de antemano.

En este método, mientras estudia y realiza las prácticas que se le aconsejan, usted tendrá la agradable sensación de no hallarse solo. La «sombra» del profesor estará siempre presente. Se sentirá acompañado, alentado en el camino del logro de sus ambiciones. Escrito en primera persona, su lenguaje es familiar, como de conversación entre amigos; y así, llevado de la mano, usted aprende sin darse cuenta: adquiere el fondo y la forma de un buen artista.

Este método que tenemos el orgullo de poner en sus manos es sencillo, práctico, eficiente. De lo más simple a lo más complejo, todo se enseña paso a paso y de la forma más amena que imaginarse pueda. Verdaderamente, con voluntad y perseverancia, usted puede con este método aprender a dibujar y a pintar por sí mismo. Todos los elementos están contenidos aquí. Su afición y ganas verdaderas de trabajar deben hacer el resto... ¡Usted tiene la palabra!

Los editores

índice

Cómo estudiar este Método

"Los grandes genios no lo fueron a causa *de su educación, sino* a pesar *de ella."*

JEAN GUITTON.

—¡Sube, idiota! —le gritó el mozo de tren desde el vagón en marcha—. ¿O es que quieres que te agarre por las orejas?

El otro seguía corriendo junto a la plataforma del vagón de carga. No podía saltar, era demasiado alta; extendió los brazos pidiendo ayuda... seguía corriendo. De pronto se sintió agarrado por las orejas, brutalmente levantado del suelo y arrojado dentro del vagón.

Creyó que le habían vaciado la cabeza.

—¡A ver si otro día madrugas más! Que el tren no espera a nadie, ¿oyes?

No, no oyó nada. Thomas Alva Edison no pudo oír nada. Había quedado sordo para toda la vida.

Tenía entonces dieciocho años y vivía en el ambiente más bajo que pudiera darse, entre mozos de tren y máquinas de carbón. Le echaron del colegio a los siete años.

Pero a pesar de esta educación, Edison se reveló como uno de los más grandes genios del siglo. La lámpara eléctrica, el gramófono y el cine son tan sólo tres de los 1097 inventos suyos registrados en Estados Unidos. Cuando murió se apagaron por un minuto todas las luces en Norteamérica, en homenaje al hombre que las había encendido por primera vez cincuenta y dos años antes.

La historia nos habla de muchos hombres geniales que no disfrutaron de un ambiente propicio para su formación. Que, como usted ahora, tuvieron que alternar su trabajo cotidiano con la ciencia o el arte que luego había de darles fama. Sócrates era albañil cuando empezó a hablar de filosofía. Cézanne trabajó en un banco hasta los veinticuatro años. Einstein trabajaba en una oficina de patentes, en Berna, al tiempo que en su casa, estudiando por las noches, sentaba las teorías de la relatividad que permitieron años más tarde la construcción de la bomba atómica. Descartes, Newton, Cervantes, Murillo...

Todos estos genios nos hacen pensar en que la falta de tiempo, de medios económicos y hasta de instrucción, pueden convertirse en ventajas. Vemos que el tenerlo todo conduce a veces a no hacer nada, a no ser nada. Que, por el contrario, la carencia de algo nos hace reaccionar poniendo en movimiento todas nuestras facultades de trabajo: nos lleva al fin propuesto.

Y bien, amigo: para estudiar este método probablemente tendrá que hacer algún sacrificio. Tendrá que estudiar por la noche, después de haber estado trabajando todo el día. Se verá obligado a pintar y a dibujar aun siendo día de fiesta. Tendrá, quizá, que ir a general en vez de a prefe-

rencia y pedir una caña en vez de un doble. ¡Pero hágalo!! Piense que en estos sacrificios y privaciones se encuentra la fuerza de superación que dió el éxito a todos los hombres famosos del mundo.

¡Y hágalo alegremente, con entusiasmo!

«Un hombre puede triunfar en cualquier cosa por la que tenga un entusiasmo ilimitado», afirmó Charles Schwab. Y Charles Schwab lo afirmó con conocimiento de causa: ¡ganaba un sueldo de 1.000.000 (un millón) de dólares al año, cuando habló de esta manera!

Ya sé que en estos momentos usted tiene entusiasmo. Pero quiero, además, que sea constante; como ese entusiasmo del gran Fortuny que tardó cuatro años en pintar «La Vicaría». Por esto, antes de empezar a estudiar, voy a proponerle el primer ejercicio para que pueda obtener el máximo provecho de este método. Es éste:

Jurarse a sí mismo que llegará hasta el fin con el mismo entusiasmo con que lo empieza.

¿Dónde?

«Mi mesa de trabajo era un velador, mi modelo el ambiente, mi estudio el Moulin-Rouge.»

TOULOUSE-LAUTREC.



Hay quienes se habitúan a trabajar en una habitación pequeña, con una luz exigua, sencillamente amueblada, como el escritor Rilke, y allí son capaces de imaginar el tumulto y la inmensidad de un mar encrespado. Otros, como Víctor Hugo, necesitan una atmósfera poblada de libros y de desorden sobre el que se *encarna* la inspiración. Sorolla, el gran artista valenciano, pintaba sus modelos a pleno sol. Toulouse-Lautrec, en la turbia atmósfera del Moulin-Rouge de París.

Lo que es indudable es que cuando nos vemos obligados a cambiar de ambiente, nos sentimos desplazados.

Vamos a tratar del cuarto de estudio ideal, pero, lo repito: si ya tiene usted una habitación destinada a sus aficiones artísticas o intelectuales, no pretenda cambiar su orden o desorden establecido. Esto iría en contra de su hábito; se sentiría extraño en su propia casa.

El cuarto de trabajo ideal es...

Debería ser una habitación no muy grande, en la que, como dice Ruskin, «No toleres cerca de ti nada que no sea útil o bello». Un cuarto alejado en lo posible del ruido de la casa, en el que haya una o más



ventanas por las que entre buena luz de día. Deberá pensar también en la luz artificial, recordando la necesidad de iluminar la mesa de trabajo.

De día y de noche la luz ha de venir del lado izquierdo, algo de frente, iluminando y dejando ver lo que hace la mano derecha... a no ser que sea usted zurdo.

La mesa de trabajo no ha de ser excesivamente grande, ni es necesario que, ahora, mientras estudia, sea una mesa de dibujante con la superficie inclinada. Por el momento, una mesa cualquiera y un tablero auxiliar, del que luego hablaremos, serán los elementos imprescindibles.

¿Cuándo?

Creo que las mejores horas para estudiar se encuentran en las que realmente nos pertenecen: en las últimas de cada día. De ocho a nueve, de ocho a diez, de diez a doce.

Puede parecer, al pronto, que a última hora de la noche el cuerpo y el espíritu están agotados. Contra esta opinión se ha probado recientemente que «el cambio de actividad lleva en sí un verdadero descanso». Lo aseguran, entre otros, el sociólogo Dale Carnegie y el psicólogo Joseph Clawson.

Si el tema es algo complicado, es recomendable estudiarlo por la noche y repasarlo al día siguiente, a primera hora de la mañana. Se dice, y con razón, que con este procedimiento el problema va con nosotros a la cama, pero no duerme del todo, no se olvida del todo, de forma tal que a la mañana siguiente está más maduro para comprenderlo y asimilarlo.

¿De qué manera?

«Con orden. El orden es la primera ley del cielo.»

POPE.

Empiece ahora mismo a organizar su plan de trabajo. Escriba en un papel los días de la semana y pensándolo bien anote debajo de cada día las horas que puede dedicar al estudio. Haga con ello una especie de calendario que le servirá, de momento, para concretar un horario fijo de trabajo. Después, de acuerdo con la importancia y dificultad de los temas que vaya estudiando, usted mismo será capaz de asignarse la labor de cada día.

Simplemente como ejemplo, vea la siguiente muestra:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
2 horas Perspectiva	2 horas Perspectiva	2 horas Apuntes	1 hora Apuntes	2 horas Repaso general de la Lección 1.ª y 2.ª	3 horas Ejercicios teóricos. Visitar exposiciones	4 horas Ejercicios prácticos. Dibujo en general

¿Cómo?

«El tiempo del verdadero trabajo es corto.»

PAYOT.

Pensemos en la verdad que encierra esta frase de Payot.

Es desalentadora porque nos fuerza a reconocer que, ciertamente, la verdadera y real atención sufre muy pronto el ataque de la fatiga. Y es indudable que para estudiar bien hay que estar con la atención despierta, deteniéndose en las frases, analizándolas, comparándolas y fijando su contenido para retenerlas.

Sólo conozco un medio para combatir la fatiga prematura y sacar, además, el máximo provecho de lo que se está estudiando. Es éste:

Convertirse de mero espectador en actor

He visto a más de una persona dormida en un concierto, pero no sé de ningún músico durmiendo en el escenario.

Participar de una forma activa en estas enseñanzas es, además, muy fácil. Todo se reduce a aplicar las siguientes normas:

1.º Expresar sus puntos de vista en la misma lección

De acuerdo. Así pienso hacerlo

Se trata de aprobar, negar, aplaudir, discutir; de decir «Estoy de acuerdo», de preguntar «¿Por qué?» En pocas palabras: de expresar en los mismos márgenes de la lección impresa, debajo o al lado de ciertos párrafos y frases, la opinión personal de usted, relacionando lo leído con sus propias experiencias y conocimientos.

Para poner en práctica esta norma hacen falta un lápiz negro corriente y un lápiz rojo. Con el primero se anotan comentarios que podrán borrarse si luego vemos que no medimos bien las palabras. Con el lápiz rojo se señalan o subrayan los conceptos más importantes.

Ejemplo:

La ventaja mayor de la norma «expresar sus puntos de vista en la misma lección», *consiste en resaltar los puntos básicos del tema que se está estudiando,* de forma que sin necesidad de repasarlo todo seamos capaces de comprenderlo y recordarlo todo.

Por otra parte, al escribir notas en el margen de la misma lección, ponemos en juego nuestras facultades de recordar, asociando unos hechos, en principio extraños, con otros que nos son conocidos.

2.º Tomar notas y apuntes en hoja aparte

Es bueno estar siempre con la pluma en la mano y una libretita junto al libro. En ella se pueden anotar todas las cosas que se nos ocurran. Vemos, por ejemplo, que el día anterior, practicando un tema de perspectiva, no recordábamos tal o cual fórmula, y entonces nada mejor que repasar esa parte, copiándola, resumiéndola, explicando incluso por qué no nos salió bien.

A veces es muy corriente imaginarse que uno es profesor y que ha de explicar la lección a otro. Nada enseña tanto como la obligación de enseñar a los demás.

En el último de los casos, aunque no haga más que copiar o resumir, seguirá la norma «convertirse de mero espectador en actor».

3.º Dibujar, siempre dibujar

Esto ya no es un consejo. Es un ejercicio obligatorio que me permito imponerle como norma principal de sus estudios.

Dibújelo todo. Esté siempre preparado, con el bloc de apuntes y el lápiz a la mano, para hacer un alto en la lectura y llevar a la práctica las enseñanzas estudiadas. Dibuje muchas veces las mismas cosas, desde distintos puntos de vista, con formas de iluminación diferentes, con energía o con suavidad, haciéndolo muy bien o muy mal, siempre, siempre, siempre.



Dibujar y tocar el piano son dos cosas parecidas en cuanto a la necesidad de una práctica constante. Cuando un admirador de Chopin le hablaba en cierta ocasión, después de un concierto, de su inimitable destreza para tocar el piano, el maestro respondió: «Probablemente no tengo más destreza que cualquier otro. La única diferencia está en que yo la pongo a prueba todos los días y a todas horas.»



¿Cuánto?

«Lo que no veo a la primera carga
lo veo menos aún obstinándome.»

MONTAIGNE.

A mí personalmente me ha ocurrido estar hasta las tantas de la madrugada trabajando en una figura que ya fuera por color, por expresión o posición no me parecía correcta, y abandonar rendido y agotado; irme a dormir con verdadero mal humor y levantarme a la mañana siguiente viéndolo todo más claro, más fácil... Decirme entonces. «¡Pero cómo no vi esto y esto!» y terminar en pocos momentos lo que parecía no tener fin.

En el estudio y en el trabajo hay que saber reposar y esperar. Dejarlo y cogerlo, como hacen los remeros cuando bogan, como hace el corazón, que bombea... y descansa, bombea y descansa...

En el ejército de los EE. UU., cuando los soldados han de emprender una marcha de muchos kilómetros con todo el bagaje encima, lo hacen descansando diez minutos cada hora de camino. Haga usted lo mismo: estudie sin parar, intensamente, y cuando empiece a sentir cansancio levántese, vaya a dar una vuelta por el piso, asómese a la ventana, distráigase unos momentos y vuelva a la tarea.

No sé de qué tiempo libre dispone usted, pero creo que debería estudiar todos los días un mínimo de dos horas. Unos días será estudiar y dibujar, otros dibujar sólo.

¡Y si pasa de este mínimo, mejor! Esas horas extras se pagan mucho el día de mañana. Ford decía, hablando de ello: «Cuando ya había decidido terminar, me imponía todos los días cinco minutos más. Creo que estos cinco minutos (entiéndase: la voluntad de hacer más de lo justo) fueron los que me llevaron al éxito.»

Esto por lo que respecta a los días de trabajo. Los sábados por la tarde (si hace semana inglesa) puede dedicarlos a estudiar y darse una vuelta por las exposiciones de pintura. Y los domingos por la mañana a dibujar y pintar.

Y ya, poco queda por decir.

Que haga los ejercicios con verdadera aplicación, «dándolo todo», preguntándose antes de enviarlos: «¿Es todo lo mejor que yo sé hacerlo»? Que procure hacerlos, también, con pulcritud, esforzándose desde el principio en conservar sus trabajos limpios, sin manchas, sin arrugas...

Y que viva un poco pensando en sus estudios. Por la calle, en la oficina, en el taller, en el despacho, en la tienda. En todas partes encontrará, si quiere, motivos sobrados para «seguir estudiando» aun sin libro, sin lápiz, sin papel.

¡Hay un placer tan inmenso en eso de ver el mundo con ojos de artista! Recuerdo que un día me encontraba pintando en el muelle de los pescadores, de Barcelona, cuando...

Eran las siete de la mañana. Había una paz absoluta en las aguas, en el cielo, en el muelle que empezaba a animarse con la llegada de las primeras barcas. Todo era de un azul limpio con mezcla de grises, verdes y violetas; con una dulce niebla que poco a poco se evaporaba y descubría más y más colores. Me sentí transportado. Quedé absorto mirando el maravilloso espectáculo de la vida al despertar, sentí una angustia en el pecho y se me llenaron los ojos de lágrimas. Sonreí, miré arriba y murmuré: «¡Gracias, Dios mío!»



lección 1

Perspectiva
Encajado
Proporciones
El dibujo como oficio

La primera parte del «Plano»

PERSPECTIVA

Hace unos dos años, en casa, compramos un piano.

Fué que mi mujer empezó con que si la niña de fulano, que si el niño del cuarto piso, que si la educación de la nuestra y la... bueno, que compramos el piano. (A plazos, claro.)

Yo me senté un día al piano y le di un poco con un dedo a esa musiquilla de «Candilejas». Le tomé afición.

Después hice un descubrimiento. Vi que en las partituras de música indican siempre el dedo de la mano que hay que usar para cada nota. Lo demás fué ya cuestión de paciencia. A los cuatro o cinco meses tocaba una canción de cuna de Brahms.

A hurtadillas, porque en casa siempre me dijeron que estaba perdiendo el tiempo, fuí un día a ver a la profesora de mi hija.

—¿Qué he de hacer para aprender a tocar el piano? — le dije.

—¿Toca usted algo? — me preguntó.

—Sí, mire — y toqué la canción de cuna.

Cuando terminé la profesora me miraba sorprendida

—¿Quién le ha enseñado? — me dijo.

(¡Ja! ¡Y mi mujer diciendo que nada!)

—Nadie. Yo solo — respondí con falsa humildad

—Ya se nota — dijo ella. Y añadió —: Es una lástima, porque, además de haber perdido el tiempo, ahora será muy difícil corregir sus defectos. — Estuvo explicándome después la serie de errores en que incurría, y acabó diciéndome —: Es como si quisiera levantar una casa sin haber hecho los planos. Se levanta, se cae y hay que quitar los escombros para empezar otra vez.

... ...

Perdón por haberle hecho perder el tiempo con cosas mías y de mi casa. Quería y quisiera hacerle comprender la necesidad de empezar «por el plano», a fin de que levante usted una casa que no se derrumbe nunca: Quien dice casa dice dibujos con cimientos, bien construídos, sin fallos, perfectos.

La primera parte de estos planos se llama PERSPECTIVA. Andrew Loomis, el famosísimo dibujante norteamericano, dice en su obra «Successful Drawing» (Dibujo de éxito): «No hay tema más digno de estudio que la perspectiva. Si queréis dibujar de verdad deberéis empezar por esas cosas ahora mismo; porque de lo contrario serán un estorbo para vosotros y para vuestra obra durante el resto de vuestra vida.»

Y Philip J. Lawson, autor de la famosa obra «Practical Perspective Drawing» (Perspectiva práctica para dibujantes), dice: «El ilustrador experto *no dibuja*, como es natural, el esqueleto de cada figura, pero *se lo imagina*, siendo el resultado de ello una firmeza y un sentido de acción difíciles o imposibles de obtener de otro modo. Por esta razón acostumbra ser considerada la anatomía humana como parte esencial en el dibujo de figura. El dibujo de las cosas depende igualmente de una clara comprensión de esa anatomía de las cosas inanimadas llamada Perspectiva.»

Yo empecé a dibujar sin saber perspectiva y durante mucho tiempo «estuve tocando mi canción de cuna». Hasta que un día una mano caritativa vino a mí y me dijo: Mire. Es muy fácil... ¿ve? Consiste en esto:





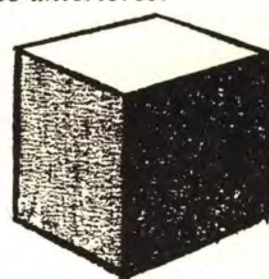
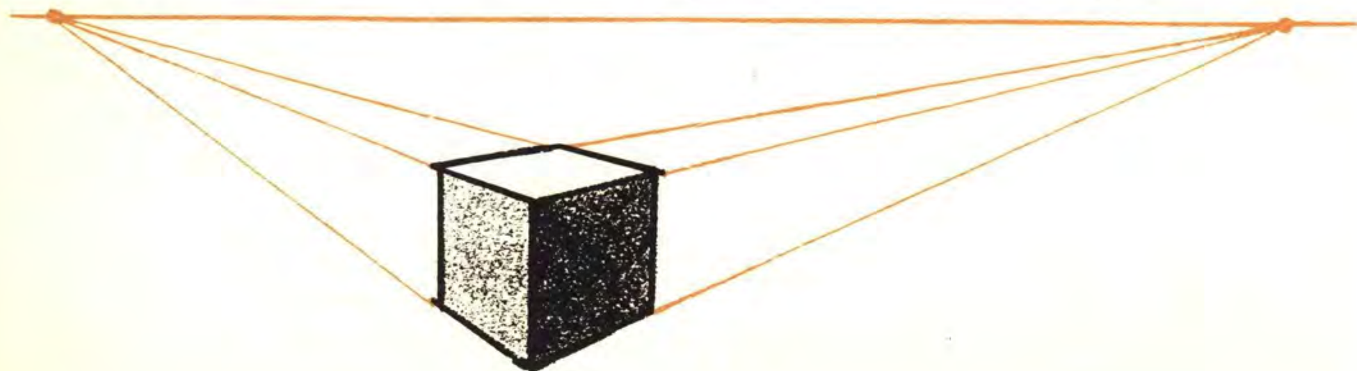
Cuando no se sabe perspectiva pueden ocurrir cosas como éstas: — 1. Que la superficie de una mesa no esté en relación con el plano del suelo. — 2. Que veamos una botella desde arriba y desde abajo al mismo tiempo. — 3. Que la torre de un campanario no apunte hacia el cielo.





Aquí he corregido los defectos anteriores, demostrando con ello que la perspectiva interviene en el dibujo de todas las cosas, incluso en el dibujo de la figura humana, como veremos más adelante. Observe el realismo de estos dibujos comparándolos con los anteriores.

Es difícil apreciar a simple vista por qué el cubo de la izquierda está mal y el de la derecha bien. Pero lo verdaderamente difícil es determinar, a ojo, la posición exacta de las líneas para conseguir la construcción del cubo bien dibujado.

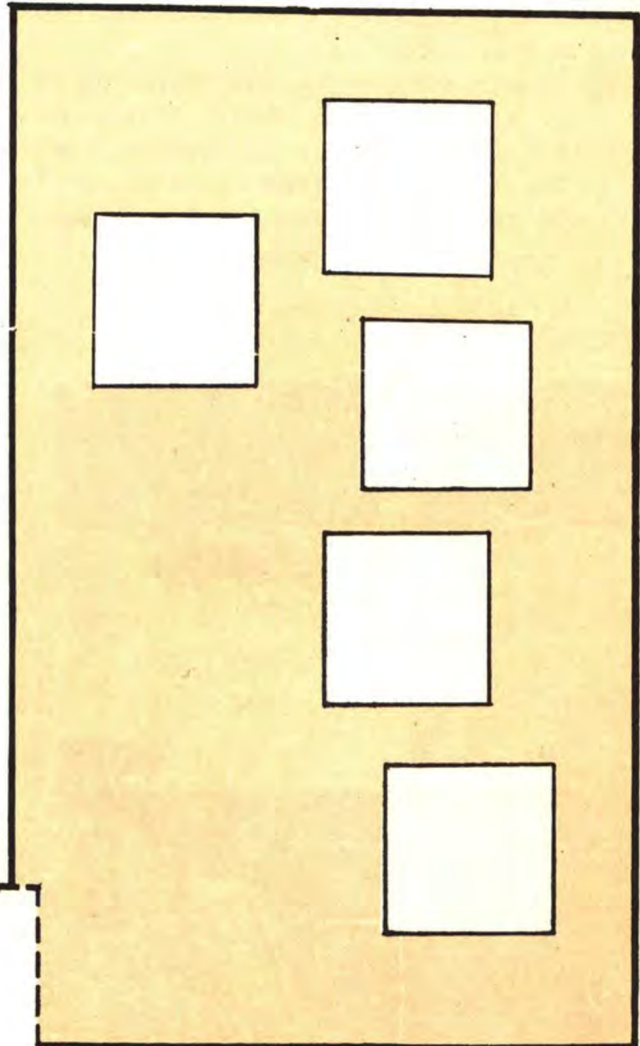
LA PRIMERA BUENA NOTICIA

Va usted a aprender perspectiva muy de prisa. En realidad usted no necesita conocer la perspectiva del delineante. Le basta saber lo necesario para dibujar bien y esto se reduce a unas normas básicas explicadas en cuatro lecciones.

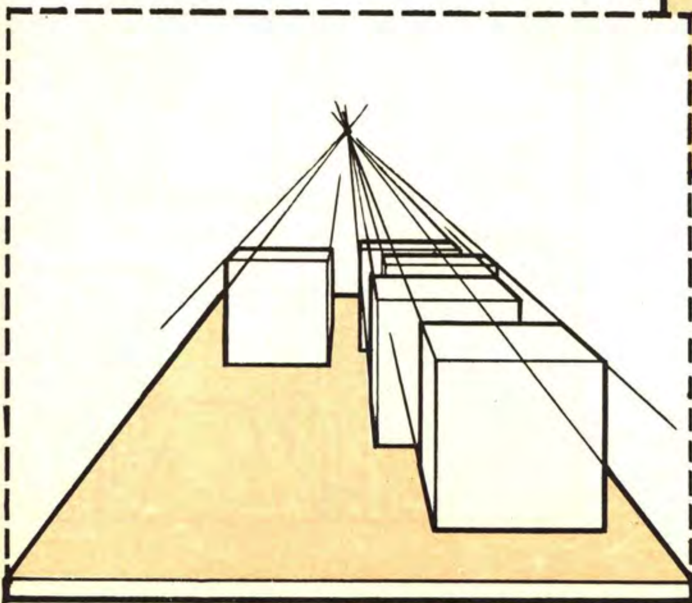
Lo primero que debe saber es que todos los objetos que dibujamos se encuentran situados, en su forma y proporciones reales, sobre un plano al que llamaremos *plano geométrico*.

Supongamos la existencia, sobre la superficie de una mesa, de cinco cubos de iguales dimensiones. Vistos desde arriba, a vista de pájaro, ofrecerán una imagen así:

Este es el plano geométrico, en el que todos los cubos se nos presentan (en este caso vistos en planta, como dicen los arquitectos) de una misma medida, aun cuando estén distanciados entre sí.



Bajemos ahora de estas alturas y situémonos ante un extremo de la mesa. Tenemos entonces dos planos: el plano geométrico dado por la superficie de la mesa sobre la cual se encuentran los cinco cubos de iguales dimensiones, y un nuevo plano llamado plano perspectivo *o, también,* plano del cuadro. *En él aparecerán los cubos proyectados en perspectiva, esto es, de diferentes dimensiones según estén más cerca o más lejos del punto en que nos encontremos nosotros.*



Fíjese en que eso llamado plano del cuadro es como una ventana que enmarca la imagen. Es, para nosotros, el espacio del papel o la tela en que dibujamos.

Aprenda ahora lo siguiente: Toda imagen, todo dibujo, lo vemos en relación a una línea imaginaria que, en perspectiva, se llama *línea de horizonte*. Esta no es más que una horizontal que sirve al dibujante como referencia para realizar su dibujo. Para comprenderlo no hay más que salir a plena naturaleza y comprobar que esa línea imaginaria está a la altura de los ojos; que si nosotros variamos de posición, la línea de horizonte variará su altura en relación al paisaje. ¡Y el paisaje se nos presentará también de otro modo!

En el mar, por ejemplo. Puestos de pie en la playa y mirando mar adentro la línea del horizonte queda a la altura de nuestros ojos y la franja de agua que vemos es relativamente estrecha. Dibujando en esta posición el plano del cuadro nos daría una línea de horizonte situada aproximadamente en la mitad del dibujo.

Nos echamos en el suelo; y como nuestro punto de vista — nuestros ojos — baja, con él baja la línea de horizonte, quedando situada en la mitad inferior del cuadro. La franja de agua es más estrecha.

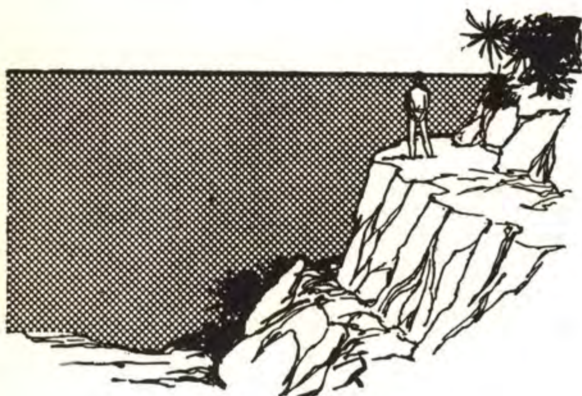
Subimos a un monte, nos elevamos y con nosotros se eleva la línea de horizonte, situada ahora en la parte superior del cuadro. La franja de agua es dos o tres veces más ancha que cuando estábamos de pie en la playa.



Punto de vista medio



Punto de vista bajo



Punto de vista alto

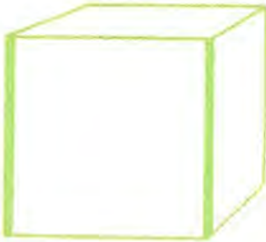
Si en vez de estar en la misma playa vamos hacia el interior y nos metemos en una callejuela de un pueblo costero, veremos que ocurre lo mismo, que la línea de horizonte sube o baja según sea nuestro punto de vista.



Pero, en perspectiva, son necesarias otras líneas...

Bien. Hagamos ahora una pequeña pausa, para comprender las series de líneas que existen en un cubo, y quien dice en un cubo, en todo objeto rectangular, recordando que una casa, una mesa, un libro, una estantería, etc., son cuerpos de forma rectangular o que nacen de una forma rectangular, según veremos después.

Aquí tenemos el cubo, la forma básica de la inmensa mayoría de objetos y cuerpos que existen en nuestro mundo. Tiene, como todas esas formas, tres series de líneas paralelas entre sí. Son éstas:



Las verticales: líneas que van de arriba abajo.



Las horizontales: líneas que van de lado a lado.



Las de profundidad: líneas que van de delante para atrás o viceversa.



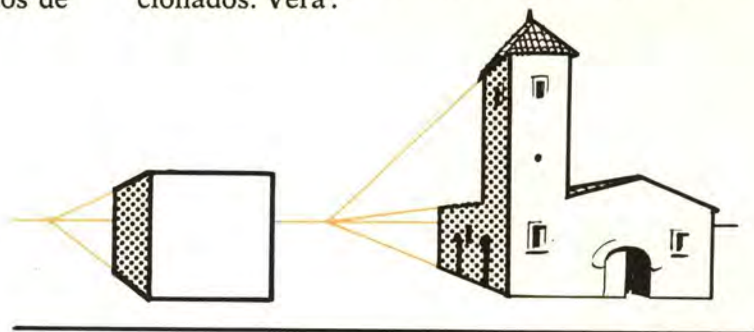
Volvamos ahora al pueblo de la costa para observar algo muy curioso: el hecho de que las líneas de profundidad *que existen en las cosas, aceras, puertas y ventanas, tienden a convergir en un punto situado precisamente en la línea del horizonte.*

Este punto se llama en perspectiva, "punto de fuga".

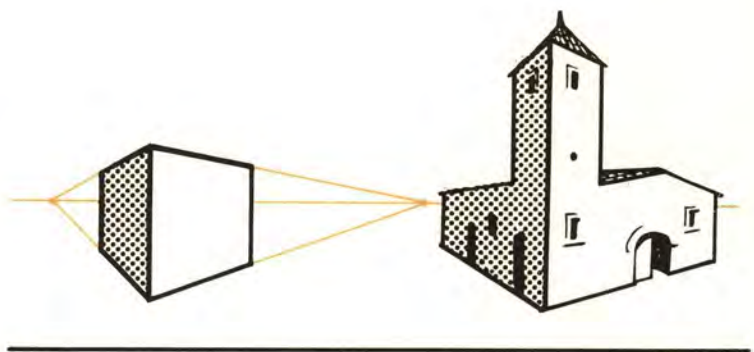
Sólo nos falta decir que cada serie de líneas tiene su punto de fuga particular. Hemos hablado antes de tres series de líneas (las verticales, las horizontales y las que van en profundidad); luego, en perspectiva, hay tres puntos de fuga. Los tres, en relación siempre con la posición y punto de vista del dibujante.

Afortunadamente, no siempre ni en todos los dibujos intervienen los tres puntos de fuga mencionados. Verá:

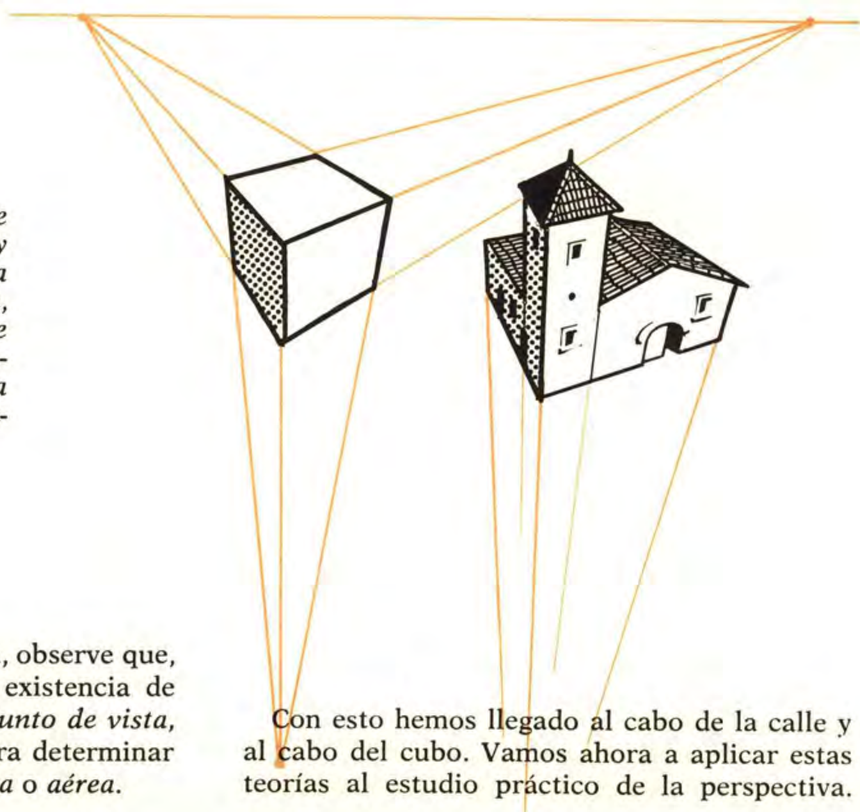
Cuando vemos las cosas de frente, las líneas verticales y horizontales permanecen paralelas. Las únicas que convergen son las líneas de profundidad. Trabajamos entonces con un solo punto de fuga. De ahí que a ese tipo de perspectiva se le llame perspectiva frontal o perspectiva paralela.



Cuando nos echamos a un lado, las líneas verticales siguen siendo paralelas, pero las horizontales y las de profundidad convergen, cada serie por separado, en sus respectivos puntos. Trabajamos ya con dos puntos de fuga, llamando a esta perspectiva oblicua.



Y cuando vemos las cosas desde arriba (generalmente desde muy arriba) y, además, echándonos a un lado, observamos el lío padre, porque resulta que ninguna serie de líneas sigue siendo paralela. Todas tienen su puntito de fuga. Esta es la perspectiva llamada perspectiva aérea.



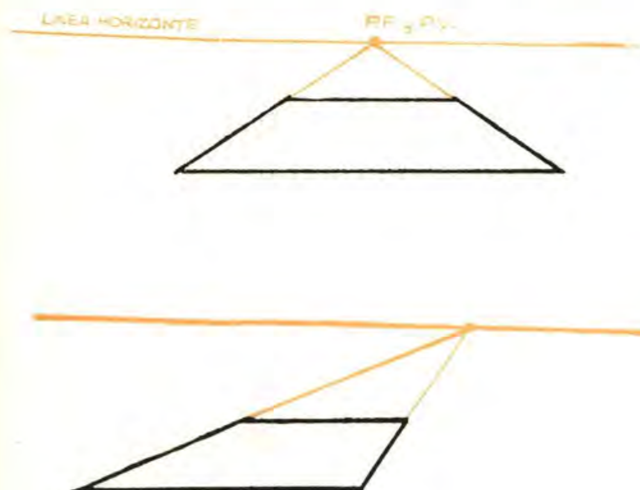
Para terminar esta parte teórica, observe que, en definitiva, lo que provoca la existencia de uno o más puntos de fuga es el *punto de vista,* un nuevo punto que nos sirve para determinar si la perspectiva es *frontal, oblicua* o *aérea.*

Con esto hemos llegado al cabo de la calle y al cabo del cubo. Vamos ahora a aplicar estas teorías al estudio práctico de la perspectiva.

PERSPECTIVA DEL CUADRADO

El cuadrado es una figura geométrica que forma parte del cubo. Si lo situamos sobre el plano de tierra — como base del cubo —, tiene tan sólo dos series de líneas: las horizontales y las de profundidad, que son horizontales también. Su perspectiva, pues, viene dada tan sólo por uno o dos puntos de fuga, según sea ésta perspectiva paralela o perspectiva oblicua.

Perspectiva paralela del cuadrado

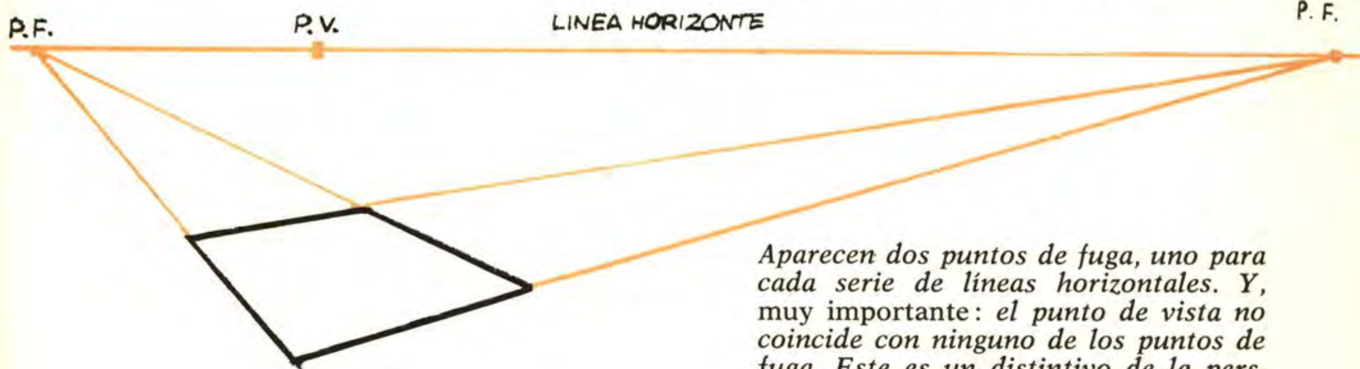


1. — Si usted se sitúa ante una forma cuadrada, delante y en el centro de la misma, verá que sus líneas de profundidad convergen en un punto de fuga situado en el horizonte. Cuesta poco comprender que este punto de fuga es al propio tiempo el punto de vista.

2. — Si se sitúa al lado de esta forma cuadrada, mirando al mismo lugar del horizonte, es decir, con el mismo punto de vista, la perspectiva del cuadrado sigue siendo paralela, esto es, con un solo punto de fuga que, como en el caso anterior, es al propio tiempo el punto de vista.

Llegamos con esto a una conclusión muy importante: la de que cuando en el dibujo que hacemos las líneas de profundidad coinciden en un mismo punto de fuga, éste es, también, el punto de vista. Dicho de otra manera: La perspectiva paralela viene dada por un solo punto de fuga, que es al mismo tiempo el punto de vista.

Perspectiva oblicua del cuadrado



Aparecen dos puntos de fuga, uno para cada serie de líneas horizontales. Y, muy importante: *el punto de vista no coincide con ninguno de los puntos de fuga. Este es un distintivo de la perspectiva oblicua.*

Puede que usted se pregunte ahora: «Bueno, y ¿dónde y cómo se sitúa el punto de vista, si tal como parece esto es muy importante en relación con la posición y perspectiva de los cuerpos?»

Naturalmente, podría darle la respuesta exacta. Pero prefiero no entrar en detalles sobre la cuestión. Creo que es mejor contestarle: No hay que situar el punto de vista; ya está situado.

Claro. Si usted estudiara dibujo lineal o arquitectura, partiría, para hacer sus dibujos, de un plano geométrico con sus vistas en planta, laterales y en sección, rebatidas al suelo, arriba y abajo. A partir de estos datos usted hallaría el punto de vista, los puntos de fuga y todo lo necesario para construir la casa, el edificio, el monumento o lo que fuera.

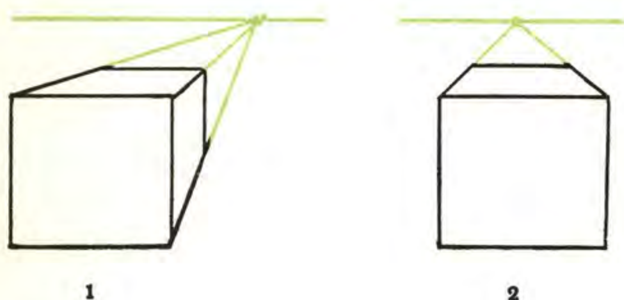
Pero a nosotros los dibujantes, todas esas cosas nos vienen dadas por el mismo modelo *ya construido*. Sólo hemos de situarnos ante él, levantar la cabeza, mirar al frente, abrir bien los ojos y... ¡Ya está! «Aquí la línea de horizonte, aquí el punto de vista, aquí un punto de fuga...», algunas comprobaciones, algún que otro tanteo y el dibujo toma forma.

Ya le he dicho al empezar que iríamos muy de prisa.

PERSPECTIVA DEL CUBO

Sabiendo la perspectiva del cuadrado resulta muy fácil aprender la perspectiva del cubo. Y saber dibujar un cubo en perspectiva equivale a comprender el objeto de la perspectiva. Todo lo demás puede decirse que son conocimientos derivados de éste. Del cubo sale la esfera, la pirámide, el cilindro, el cono y el prisma, es decir, todas las formas básicas de todos los cuerpos. En la práctica, cuando se sabe dibujar un libro y un jarro, puede dibujarse también una máquina de escribir con su incontable número de piezas y piececitas. La dificultad no está en la forma conjunta de la máquina, sino en la de cada una de las piezas. Y éstas, por separado, son tan fáciles o difíciles como el jarro y el libro.

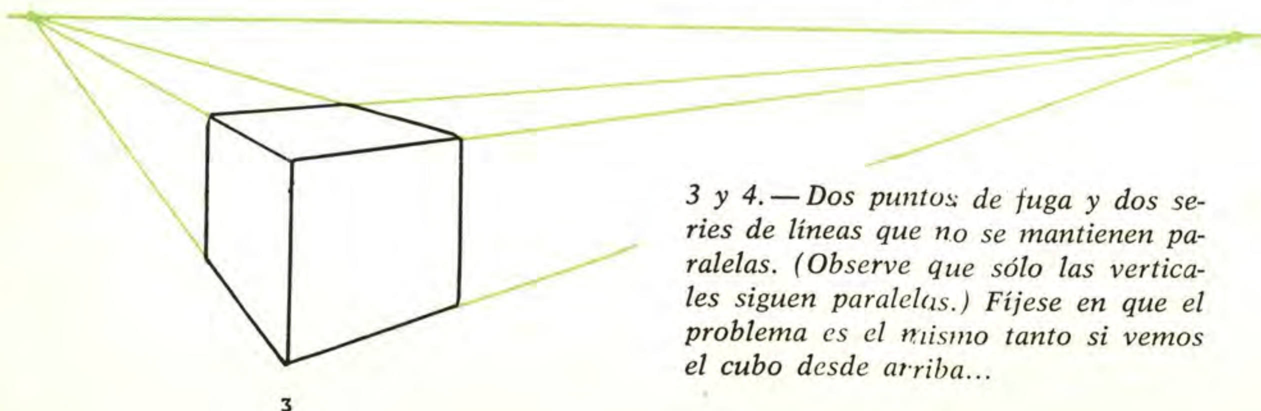
Ponga, pues, mucha atención en lo que sigue. Aprenda realmente de memoria estas enseñanzas y dibuje muchos cubos en todas las posiciones imaginables. Desde arriba, desde abajo, con un punto de fuga y con dos, grandes y pequeños, juntos y separados. ¡No lo deje hasta verlo muy claro, muy fácil! Después, le aseguro que usted estará en el verdadero camino para convertirse en un buen dibujante.



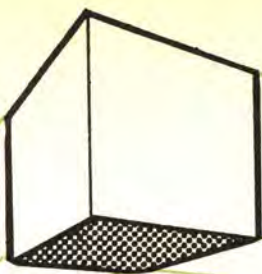
Perspectiva paralela del cubo

1 y 2. — De las tres series de líneas, sólo las que van en profundidad dejan de ser paralelas para convergir en un solo punto de fuga que es, también, el punto de vista.

Perspectiva oblicua del cubo



3 y 4. — Dos puntos de fuga y dos series de líneas que no se mantienen paralelas. (Observe que sólo las verticales siguen paralelas.) Fíjese en que el problema es el mismo tanto si vemos el cubo desde arriba...



4

...como si lo vemos desde abajo. Lo único que varía es la situación de la línea del horizonte.

Podríamos ahora estudiar la perspectiva aérea del cubo, pero creo que es preferible dejar esta parte para más adelante. No porque sea más complicada, sino porque no tiene tanta aplicación. En la práctica la perspectiva oblicua es la que más veces aparecerá en sus dibujos. Siempre o casi siempre tendrá que trabajar con dos puntos de fuga. Vamos, pues, a profundizar y practicar la perspectiva oblicua, dejando para más tarde el estudio de problemas menos corrientes.

Cómo dibujar un cubo en perspectiva oblicua

Consulte, en primer lugar, el «Desarrollo» n.º 1 correspondiente a esta lección, impresa al final de la misma. Siga después el proceso ilustrado de la construcción del cubo (resumido en la misma lámina) leyendo los textos siguientes.

(Nota: En éste y en todos los «Desarrollos» de este método, le hablo en plan de hacerlo, es decir, de dibujar al mismo tiempo lo que se está tratando. Conviene, en todos los casos, que primero lea los textos y vea los dibujos del «Desarrollo» correspondiente, tratando de comprender lo que se explica. Después es necesario que lo practique usted por su cuenta dibujando o pintando — cuando llegue la ocasión — el tema propuesto. En la mayoría de los casos no basta con practicarlo una sola vez. Es necesario, imprescindible, hacerlo varias veces, buscando al propio tiempo variantes en la forma, posición, entonación, etc.)

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 1.ª

Desarrollo del dibujo de un cubo en perspectiva oblicua

1. — Partiremos de un modelo, desde luego. De un cubo que colocaremos ante nosotros de forma que veamos dos de sus caras laterales, además de la cara de encima. Este cubo nos servirá únicamente de referencia, ya que por su reducido tamaño tendríamos que ir a buscar los puntos de fuga fuera del papel en que vamos a dibujarlo. En esta misma lección hablaremos de este problema, pero ahora no es momento de tratarlo. Bien, supuesto que tiene el cubo ante usted, y supuesto, también, que tiene a mano papel y lápiz (¡y goma!), empiece por trazar la línea vertical del vértice más cercano. A ojo, o a sentimiento, como de-

cimos los del ramo. Es decir, calculando más o menos el bloque total que le hará el cubo y levantando, de acuerdo con este cálculo, la línea vertical mencionada. Dibuje primero muy débilmente, pensando en que estamos tanteando el terreno, haciendo el croquis, por decirlo así, a partir del cual trazaremos luego el dibujo definitivo.

2. — Con ese mismo cuidado del que va probando y bocetando el dibujo, pensando en que no es definitivo, dibuje ahora la cara o plano más visible. Bastará para ello continuar el primer trazo formando un cuadrado (levantado, de lado, pero cuadrado al fin) en perspectiva. Aquí ya puede usted empezar a pensar en que las dos líneas de profundidad han de convergir en un punto de fuga y no deben quedar, por tanto, paralelas.

3. — Bien, esto marcha. Ahora prolongue las dos líneas de profundidad hasta que se encuentren. ¡Y ya tiene un punto de fuga y tiene, además, la línea de horizonte! ¡Ahora puede usted preguntarse: «¿Dónde cae el punto de vista?» Y puede situarlo, claro está, pensando en que se encuentra encima del cubo, en la línea de horizonte.

4. — Siga trazando líneas débiles y dibuje la otra cara del cubo, la menos visible.

5. — Prolongue las líneas de profundidad de esta segunda cara y sitúe el otro punto de fuga también; en la línea de horizonte. Necesariamente, este segundo punto ha de quedar más cerca del punto de vista que el punto de fuga dibujado anteriormente.

6. — Partiendo del ángulo superior de la cara del cubo menos visible, trace una línea que fugue hacia el punto de la derecha.

7. — Cierre el cuadro de la cara superior trazando una última línea que fugará al punto de la izquierda.

¿Y ya está? No, aún no. Ha terminado el tanteo. Viene ahora el repaso general. Digamos primero que: **Estas prácticas de tanteo debe hacerlas a pulso, sin ayuda de escuadra ni regla.**

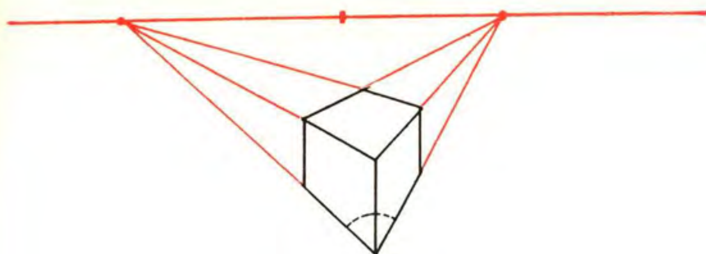




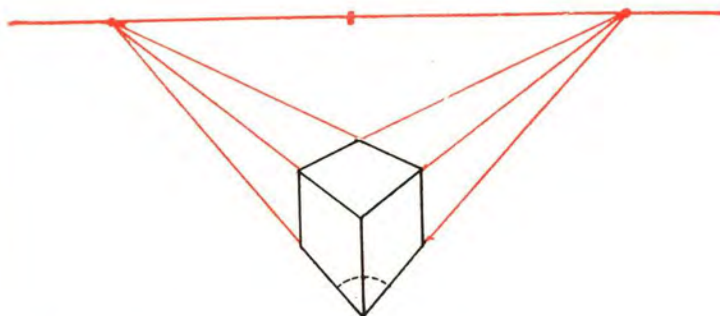
Deje ahora el lápiz a un lado y examine el croquis a cierta distancia. Haga un examen de conjunto del mismo viendo de encontrar en el dibujo algún error a partir de las siguientes normas generales:

a) *Sea cual sea la posición del cubo respecto a la línea de horizonte, las líneas verticales deben aparecer como tales, resultando, además, paralelas entre sí. (Se exceptúa de esta regla la perspectiva aérea.)*

b) *Todas las líneas horizontales o en profundidad deberán convergir en puntos de fuga situados en la línea del horizonte, habiendo un solo punto, únicamente uno, para cada serie de dichas líneas.*



c) *El ángulo formado por la base del cubo, no deberá ser nunca menor de 90º. La inobservancia de esta regla conduce a dibujar objetos deformados, que no están de acuerdo con la realidad.*



d) *La línea de horizonte no deberá estar situada muy por encima o muy por debajo del objeto dibujado. Una línea así exigiría el empleo de la perspectiva aérea, de tres puntos, única forma de evitar la deformación que en este caso daría la perspectiva oblicua.*

Los errores que se deducen de las dos últimas reglas son los más corrientes. Los he visto en muchos profesionales y hasta incluso ¡admírese! en libros y cursos que tratan de enseñar dibujo y perspectiva. Corríjase usted mismo. Vea si es necesario separar más los puntos de fuga o acercar más el cubo a la línea del horizonte con tal de lograr que el ángulo de su base sea mayor de los 90 y hasta 100 grados. (Un ángulo recto mide 90 grados.)

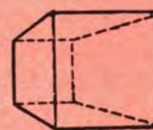
Vigile también las proporciones, comparando la dimensión de una cara con otra. Para esto tiene usted el cubo delante suyo como modelo. No le servirá para determinar la inclinación de las líneas de profundidad que fugan al horizonte, pero sí para comparar la profundidad total de una cara respecto a otra. Y no se necesitan grandes conocimientos para ver si estas proporciones son normales. Se ven, se intuyen. Y se ven mejor, se intuyen mejor cuando — en plan de proyecto, de líneas débiles — se construye el cubo como si fuera de cristal, trazando incluso las líneas invisibles.

Volviendo a la perspectiva paralela, la de un solo punto, y relacionándola con eso de las proporciones, vemos que muchos cubos o formas derivadas del cubo que aparecen en dibujos de libros y revistas, no resistirían el análisis del «cubo de cristal». Fíjese:



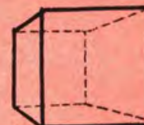
Observando las caras visibles de estos cubos dibujados en perspectiva paralela, parecen de proporciones normales.





Pero terminando su trazado, como si fueran cubos de cristal, observamos a simple vista serios fallos de proporciones y dimensiones.





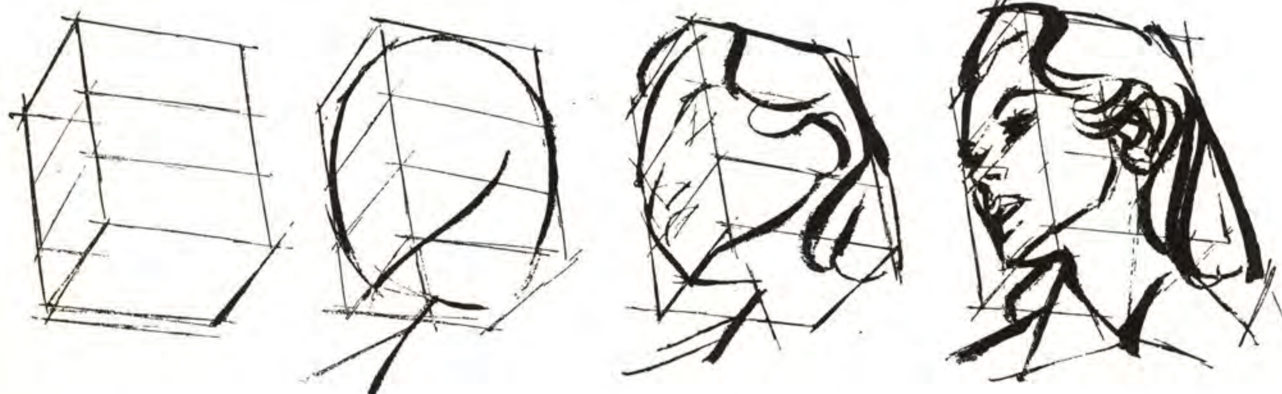
Vea en esta imagen los casos anteriores solucionados, pudiendo resistir, por tanto la prueba del "cubo de cristal."

Bien, querido amigo. Aquí termina ese primer examen. Tome otra vez el lápiz y rectifique lo rectificable; empiece de nuevo si los errores son tantos. Trabaje sin descanso en eso de dominar la perspectiva del cubo. Dibuje muchos cubos, como le dije antes, desde arriba y desde abajo, con un punto de fuga y con dos, grandes y pequeños, juntos y separados.

Y, por favor, no se desanime si ve que no salen a la primera. Nosotros los profesionales hacemos estas cosas durmiendo, pero todos, absolutamente todos hemos pasado por la inseguridad y las dificultades que está viviendo usted ahora. Y lo que es más. ¡Muy pocos tuvimos la oportunidad de encontrar una ayuda efectiva que nos permitiera seguir adelante!

PERSPECTIVA Y ENCAJADO

Dibujar una cabeza vista desde abajo en perspectiva, empezando por la línea de la frente y terminando en la curva de la barbilla, directamente, sin ningún tanteo previo, es muy difícil. En plan de obtener un retrato perfecto, puede decirse que es imposible.
Los que entendemos de dibujo no hacemos eso, sino esto:



O sea: empezamos por considerar la cabeza como una caja, algo así como un cubo alargado o prisma, como se llama en geometría; después dibujamos dentro de la «caja» un óvalo, una especie de esfera en forma de huevo; trazamos unas líneas de referencia para las cejas, ojos y boca y a partir de este tanteo inicial empezamos la construcción del retrato.

Más adelante aprenderá esto de una forma práctica. De momento nos interesa saber que encajar es esto: encerrar las formas del modelo dentro de una o varias «cajas», de manera que resulte más fácil construir dentro de ellas el dibujo definitivo.

¿Ha tratado alguna vez de dibujar una circunferencia a pulso? Pruébelo: verá usted cómo (a no ser que tenga mucha práctica) tendrá que rectificar una y otra vez antes de conseguir un resultado aceptable.

En cambio, si empieza por encajarla dentro de un cuadro, sin más, el problema queda ya simplificado al trazar el círculo dentro de unos límites mucho más seguros. Si, además...

Pero bueno, ya hemos visto teóricamente lo que es y para qué sirve encajar. Vamos ahora a practicarlo, ampliando al propio tiempo los conocimientos básicos del dibujo en perspectiva.



Esencialmente, tanto para la perspectiva paralela como para la oblicua, el problema es el mismo que el estudiado para la perspectiva del cuadrado. El cuadrado, en este caso, no es otra cosa que la «caja» del círculo.

DESARROLLO N.º 2 y 3 — LECCION 1.ª

Desarrollo del dibujo de un círculo en perspectiva paralela (N.º 2) y perspectiva oblicua (N.º 3).

(NOTA: Describiré únicamente la «Serie» dedicada a la perspectiva paralela, por considerar que el dibujo en perspectiva oblicua queda suficientemente claro con los dibujos de la lámina correspondiente (Serie núm. 3) una vez estudiadas las enseñanzas siguientes.)

1 al 5. — En estos primeros dibujos le expongo en plan geométrico, es decir, sin intervención de la perspectiva, el proceso a seguir para el trazado del círculo. Veamos seguidamente el mismo proceso trabajando dentro del cuadrado visto en perspectiva.

6. — Dibuje a pulso, con trazos débiles que le permitan rectificar si fuera necesario; dibuje, digo, un cuadrado en perspectiva paralela. Trace, después, dentro de él, una cruz que lo divida en cuatro partes.

7. — Divídalo nuevamente, con otra cruz, tal como puede verse en el dibujo.

8. — Tome ahora una cualquiera de las diagonales trazadas dentro del cuadrado y divídala, a ojo, en tres partes. Es preferible elegir una de las líneas diagonales que por su situación resultan más largas.

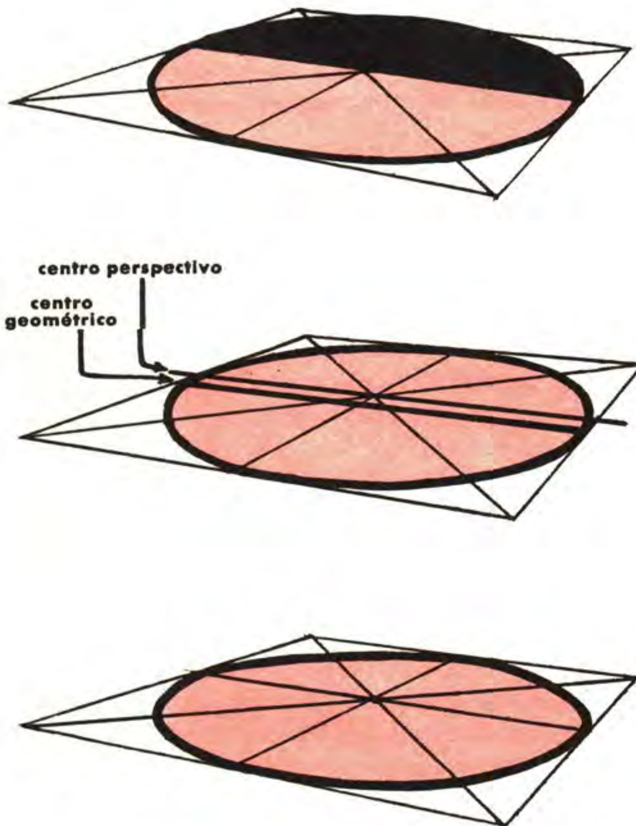
9. — Dibuje ahora un cuadrado dentro del cuadrado inicial, partiendo de la señal que queda a dos tercios del centro del cuadrado. Mucho cuidado con este cuadrado inscrito dentro del primer cuadrado: Observe que ias líneas horizontales quedan paralelas entre sí, mientras que las líneas verticales (en este caso de profundidad) no son paralelas y han de fugar necesariamente al punto de fuga situado en la línea de horizonte. Comprobado esto, observe que en este momento disponemos de ocho puntos para apoyar el trazado de la circunferencia: Los cuatro lados del cuadrado externo y los cuatro ángulos del cuadrado interno

(Vea estos puntos señalados en la figura 4 de esta misma «Serie»», con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.)

10. — Es cuestión ahora de trazar el círculo cuidando que pase por los ocho puntos mencionados, estudiando el volumen que van tomando las curvas simétricas o regulares de una circunferencia geométrica.

Debo advertirle que esta fórmula es solamente una guía, una buena ayuda para trazar la circunferencia en perspectiva; que existen fórmulas mucho más complejas a base de trazar y cruzar líneas a diestro y siniestro; peró que en definitiva ninguna da el círculo por un procedimiento mecánico. Siempre hay que dibujar, poco o mucho, a ojo, por apreciación o, como decimos los del oficio, a sentimiento. Puede estar seguro, además, de que ésta es la mejor fórmula conocida, adoptada por maestros de renombre.

Dicho esto y pensando en que aquí de cierto «es la vista la que trabaja», vamos a ver seguidamente los errores que debe usted evitar y tener en cuenta para que «a ojo» vengan y le digan: «Sí, es un círculo perfecto en perspectiva.»



1. — Un círculo en perspectiva no puede ser nunca un óvalo. Necesariamente ha de tener la parte delantera más abombada y por tanto distinta de la de atrás.

2. — Por la misma razón, la parte más ancha de la circunferencia (en perspectiva) no debe estar en el centro perspectivo del cuadrado (también centro perspectivo del círculo), sino algo más adelante.

3. — Es necesario considerar la circunferencia como un todo y no como una forma dividida por los puntos de referencia. Hay que sentirse desligado de estos puntos mientras se traza el círculo y atado a ellos cuando se comprueba. El no hacerlo así puede acarrear defectos como los ilustrados aquí.

Recuerde este último consejo:

Hay que sentirse desligado de los puntos de referencia mientras se traza la forma total del círculo y hay que atarse a ellos cuando se comprueba y rectifica el trazado inicial.

PERSPECTIVA DE LA PIRÁMIDE

DESARROLLO N.° 4 — LECCION 1.ª

Desarrollo del dibujo de una pirámide en perspectiva oblicua.



A la vista de la lámina correspondiente a esta «Serie», no creo necesario entrar en detalles sobre el proceso a seguir para dibujar una pirámide en perspectiva.

Todo consiste, como puede ver, en dibujar correctamente un cubo en perspectiva para «encajar» dentro de él la forma de la pirámide. Después, mediante la división, por medio de sendas cruces, de las caras superior e inferior, se obtienen los puntos necesarios para trazar las líneas que forman la mencionada pirámide.

Aunque esta operación sea muy fácil, le recomiendo que la lleve a cabo dos o tres veces, situando el cubo en posiciones distintas respecto a la línea de horizonte, es decir, visto desde arriba, desde el centro (con la línea de horizonte detrás del cubo) y desde abajo. Aunque sólo sea para practicar una vez más la perspectiva del cubo, vale la pena hacerlo.

PERSPECTIVA DEL CILINDRO

DESARROLLO N.° 5 — LECCION 1.ª

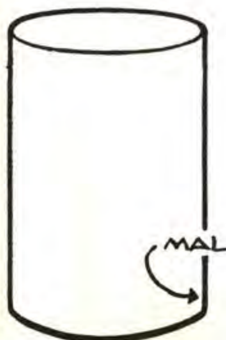
Desarrollo del dibujo de un cilindro en perspectiva oblicua.

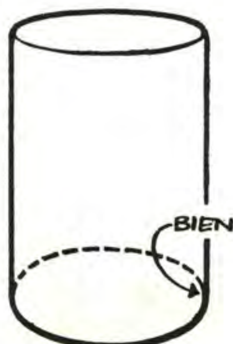


1. — Dibuje primero un cubo o, mejor, un prisma cuadrangular en perspectiva oblicua.

2. — Encaje ahora dos círculos en las caras superior e inferior del mismo, siguiendo el proceso ya estudiado en la lámina de la «Serie» núm. 3 y que, para mayor comodidad, reproduzco al pie de ésta.

3. — Una los dos círculos con dos líneas verticales, y el cilindro en perspectiva queda terminado.





En la práctica, cuando ya se sabe dibujar y se dibuja mucho, a veces se pasan por alto estas operaciones. Tenga presentes entonces las siguientes observaciones:

En la base del cilindro, la unión de las verticales con la curva del círculo no debe dar, en ningún caso, un punto esquinado o anguloso, sino, por el contrario, una línea suave y continuada. Para evitar este defecto es imprescindible construir siempre el círculo entero.

Piense ahora que al dibujar una botella, un vaso, un tiesto, una caja de polvos, un bote, un depósito, etc. — son incontables los objetos y cuerpos que adoptan la forma del cilindro —, tendrá necesidad de poner en práctica estos conocimientos. Y es mejor ¡es necesario! que llegue a esos dibujos con una visión clara y segura de cómo solucionarlos.

PERSPECTIVA DEL CONO

El dibujo de un cono en perspectiva viene determinado por tres elementos que acaba usted de estudiar.



El cubo,



el círculo...



y la pirámide

No hace falta decir más, ni creo necesario insistir en ello desarrollando el proceso en una nueva «Serie de Desarrollo». Aplique estos conocimientos y dibuje algunos conos. Es una práctica interesante que le permitirá repasar una vez más los conocimientos anteriores.

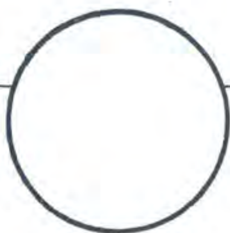
Y aquí terminan las primeras enseñanzas sobre perspectiva. Hemos recorrido un largo camino y casi sin darnos cuenta ha aprendido usted a construir las formas básicas que se hallan en todos los cuerpos o sujetos.

ESTAS SON LAS FORMAS BASICAS







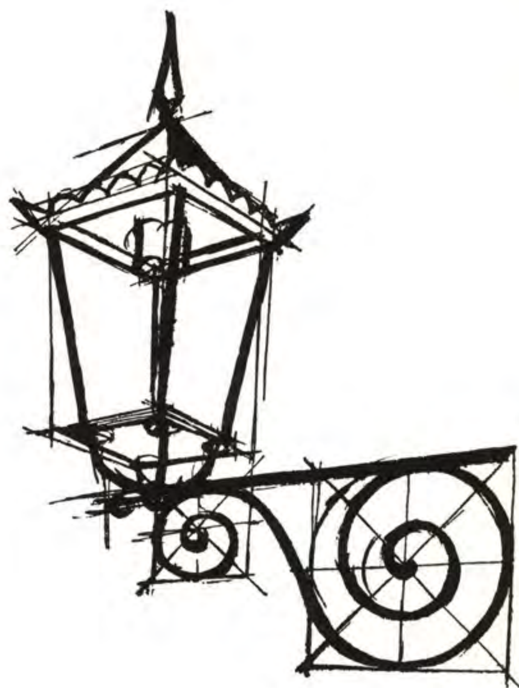






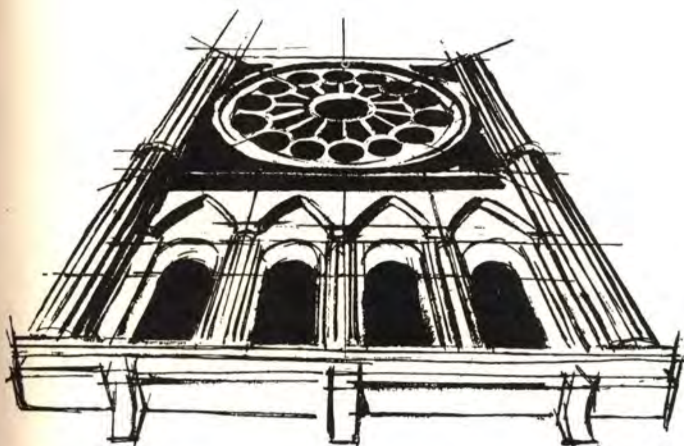












...Formas realmente básicas para dibujar, desde cualquier punto de vista, sujetos tan dispares como una mesa, un farol, una taza, la fachada de un edificio y una cabeza humana.

De acuerdo con Lawson, que al hablar de estas formas decía que son esenciales como esencial es el esqueleto al cuerpo humano, trataremos ahora de hallar la medida exacta de cada hueso, de cada línea; para dar a los cuerpos su forma visible y particular, la que nos permite reconocer y distinguir a un hombre de un niño, a una mesa de una silla, a una plaza de una calle. Esta será la segunda parte de nuestro «plano».

DIMENSIONES Y PROPORCIONES

—¿Queréis o no borrar las deformes y monstruosas Marías que habéis pintado para el Cabildo Catedral? — preguntó por última vez el Santo Tribunal de la Inquisición.

—He dicho que no borraba y no borraré —respondió Dominico Theotocópuli, más conocido por «El Greco».

—¡Es mucho el orgullo del Greco! — clamaron los capitulares —. ¡Debéis encarcelarlo!

Aun así no borró.

Años más tarde el propio rey Felipe II le retiró su soldada y su favor por su extraña manera de pintar.

—Señor — Jorge Manuel hablaba al Greco, su padre —. En la Corte dicen que no habéis estudiado las proporciones del cuerpo humano; que por eso pintáis las figuras estiradas como fantasmas.

El Greco sonrió.

—Diles que en Valencia fuí discípulo de «El Tintoretto» y que con él estudié y aprendí las proporciones clásicas de las esculturas griegas.

—¿Por qué entonces pintáis así, padre mío? — osó preguntar el hijo.

—Porque ya no soy discípulo.

... ...

Amigo: cuando también usted pueda decir con El Greco «ya no soy discípulo», podrá pintar y dibujar como quiera, con proporciones y dimensiones reales o imaginarias. Puede que entonces el mundo le dé la razón como se la dió a Dominico proclamándole inimitable genio del arte.

Pero entretanto sepa que para llegar a aquello es necesario pasar por esto: por el estudio de las dimensiones y las proporciones.

A eso vamos:

Imagine que se encuentra en el campo, ante un paisaje ideal para ser dibujado. Imagine que hay en él algunos árboles que miden más de cinco metros, un caserío que sobrepasa las copas de los árboles, un pajar, un carro que se encuentra delante de la casa...

Claro está, para que todas esas cosas le «quepan» en su dibujo es necesario reducirlas, reduciendo su tamaño de acuerdo con la medida del papel.

Con ello hemos llegado al meollo de la cuestión. Si reduce todas las cosas *proporcionalmente* a su tamaño real, el dibujo es correcto en lo que ha proporción se refiere. Pero si resulta que en su dibujo la puerta de la casa es dos veces mas alta que el carro y el carro es tres veces más ancho que el pajar (lo cual nos daría un pajar minúsculo, o un carro monumental), su dibujo está desproporcionado.

Llegamos con esto a una primera conclusión: la de que el problema de las proporciones está en relación directa con el de las medidas y distancias de lo que dibujamos.

La segunda conclusión es la de que el mismo problema, llevado a sus últimas consecuencias, puede afectar en que el parecido entre lo que usted dibuje y lo que le sirva de modelo. En un retrato, por ejemplo, el hecho de proporcionar las distancias entre ojos y nariz y boca, determina el que luego le digan a uno: «Es idéntico a Fulano. Parece que esté hablando», o esa otra cosa menos halagüeña: «Sí, es él. Pero ... hay algo que no está bien, ¿verdad?»

Hay quien dice que estos problemas los soluciona el artista por intuición, sin necesidad de que nadie le explique lo que debe hacer. Y puede que sea cierto. Pero verá usted cómo después de explicarle lo que hacemos los que ya sabemos qué hay que hacer, todo resulta mucho más fácil.

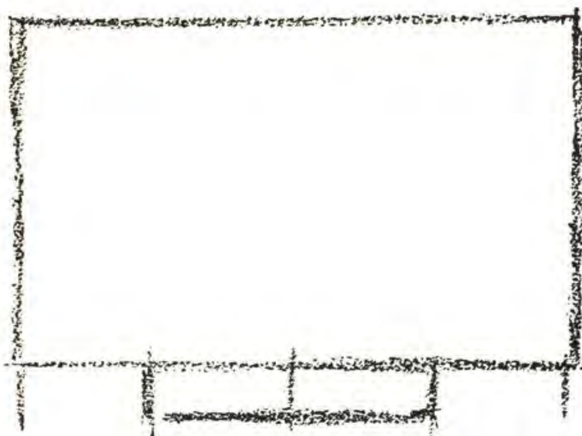
CÓMO PROPORCIONA EL PROFESIONAL

Tomemos como modelo — un modelo ideal para esta enseñanza — esa especie de pedrusco que le he dibujado aquí. Las diversas facetas o caras en que está dibujada su superficie le serán útiles.

Suponga que tiene ante usted esa piedra para dibujarla, y siga conmigo las operaciones siguientes:

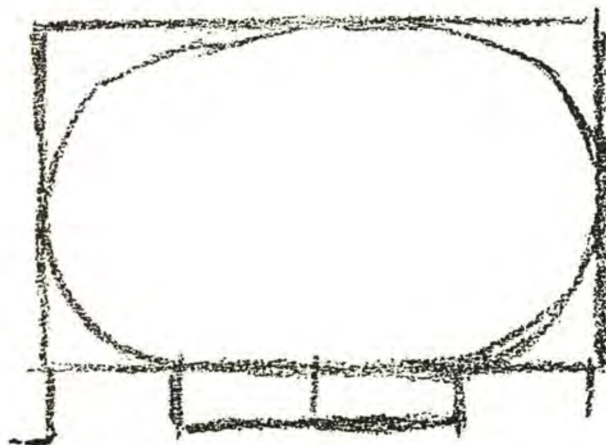


Repito: Es necesario que considere ese dibujo como su modelo para esta práctica, que deberá realizar reproduciendo por sí mismo su propio modelado, tal como aparece dibujada aquí: aproximadamente a la altura de los ojos; iluminado desde arriba, para que presente ese juego de luces y sombras.

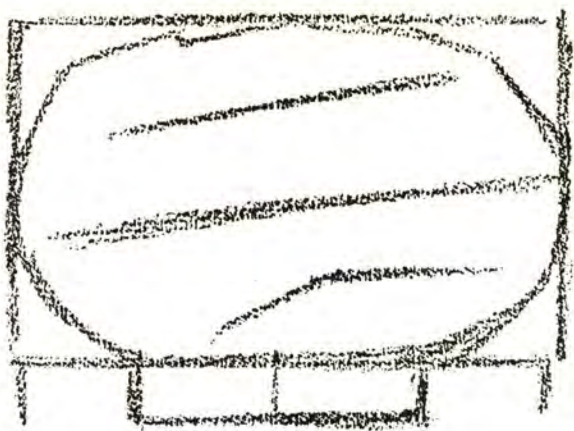


Empiezo, como usted puede ver, por dibujar un rectángulo en el que luego encajaré la piedra. He dibujado este rectángulo a ojo, considerando, a ojo, la altura y anchura total del modelo. He pensado: «Descontando la peana que sirve de base a la piedra de yeso, esto viene a dar como dos cuadrados — quizás un poco menos, mirándolo bien —.» Claro, es posible que me haya equivocado, pero en plan de tantear la proporción general del modelo, ya tengo una base en qué apoyar todo lo que sigue.

Voy después por la peana, y digo: «Mide de ancho, como una mitad del ancho del rectángulo. Y está situada en el centro del mismo. O sea que si divido en cuatro partes la base del rectángulo...» Y ya está. He encajado la peana.



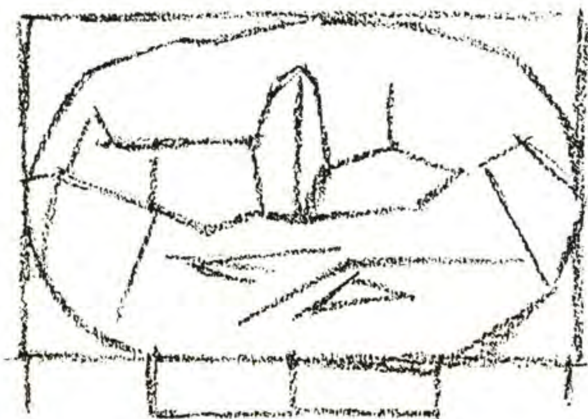
En seguida puedo ya considerar la forma externa del modelo, metida dentro del rectángulo. (Dentro de la «caja», diríamos en plan profesional.) Muy bien. Lo hago así, pero sin tener en cuenta el perfil exacto de esta forma, sino dibujando en plan de esquema general.



Ahora... hay que encontrar un primer punto de referencia. *Alguna línea que concrete un poco más ese primer esquema general.*

A mi modo de ver, una de las líneas más destacadas es esa que viene dada por la sombra de la parte inferior de la piedra y que casi cruza el modelo por el centro. Vamos a ver: de momento trazaré una línea horizontal que partirá en dos.

Hay otra línea quebrada, algo más arriba, formada también por las facetas que quedan medio en sombra medio en luz. Y hay asimismo, en la parte inferior, dentro de la zona sombreada, una línea muy concreta en forma de ángulo abierto.



Ahora voy a tratar de situar una pequeña forma, muy importante para mí, que me servirá de apoyo para ir descubriendo y concretando otras formas. Me refiero a esta especie de rombo situado casi en el centro de la piedra de yeso.

Fíjese que le estoy hablando de una manera muy personal. Escribo cosas como «A mi modo de ver...» y le he dicho ahora mismo: «voy a tratar de situar una pequeña forma muy importante para mí...», etc. Y es que, claro, todo lo que le explico no está sujeto a fórmulas o reglas exactas. Juega la apreciación de cada uno. Para mí, a mi modo de ver, «esa pequeña forma» es muy importante. Para otro profesional, la «pequeña forma más importante» puede que sea otra. Los dos conseguiremos el mismo resultado aun cuando sigamos caminos distintos — que de todas formas son iguales en el fondo —.

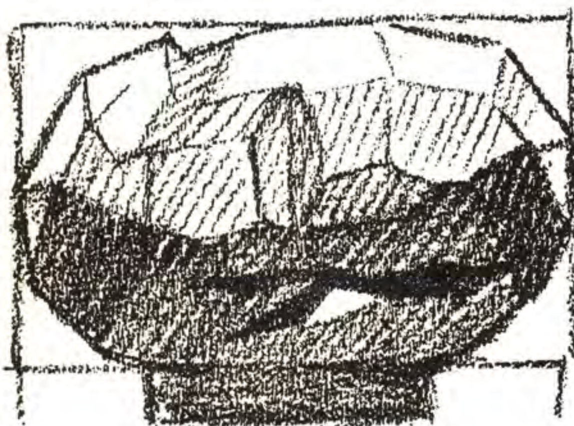
Quiero decirle con ello que, en éste y en todos los casos parecidos, no tiene usted la obligación de seguir al pie de la letra «mi manera de ver». Porque, caramba; ¡la suya puede ser mejor! Aquí no juega únicamente el que yo pueda dibujar mejor que usted. Es posible que usted diga: «No, no. Yo habría empezado por este otro lado.» Bien; hágalo. Si los resultados finales son los mismos, habrá empezado a adquirir esa cosa tan importante llamada en arte: criterio propio, PERSONALIDAD.

Y sigo dibujando y pensando en voz alta:



Casi, como quien dice, tengo ya encajado el modelo. Ahora es cuestión de ir buscando puntos de referencia y comparando dimensiones de aquí y de allá, ir bocetando las distintas facetas de la piedra de yeso. Puedo empezar por dibujar, al lado de esa «pequeña forma» de que hablábamos, la faceta de la derecha y la de la izquierda. Mientras lo hago voy dando rápidas ojeadas a los lados, arriba y abajo, a fin de situarlas en su sitio y darles las dimensiones que les corresponden.

Sigo trabajando ahora hacia el lado izquierdo, con lo cual voy concretando la línea general que separa la luz de la sombra. Me voy luego al otro lado apoyando unas formas en otras, sirviéndome de las dimensiones y medidas ya estudiadas, para determinar otras...



Rectifico. Borro líneas que daba por buenas y las rehago sabiendo ahora que estarán mejor. Sigo trabajando, calculando la situación y medida de cada nueva línea, apreciando y comparando, SOBRE TODO COMPARANDO.

¿Es necesario seguir? No. Creo que usted habrá comprendido la mecánica que seguimos los profesionales para encajar y proporcionar el modelo, resumida en los siguientes puntos:

1.º — Se encaja la forma externa del modelo, de una manera muy general, pero fijando desde las primeras líneas las proporciones dadas por su altura y anchura.

2.º — Se sitúan, dentro de la «caja» anterior, las líneas básicas del modelo, calculando a ojo las distancias que median entre unas y otras.

3.º — Se eligen uno o más puntos de referencia (puntos clave) situados dentro de la caja o contorno general del modelo.

4.º — A partir de los puntos anteriores, se calculan a ojo las distancias entre aquéllos y otros puntos o formas menos importantes.

Y se llega, por fin, a un esquema o boceto previo del asunto. Entonces hay que pararse. Reposar un poco y repasar mentalmente, con rápidas ojeadas desde el dibujo al modelo, las distancias, medidas y proporciones generales y particulares de cada parte del objeto dibujado. Hay que preguntarse si cada línea está en su sitio, si todas las distancias son correctas, si el volumen general del objeto está de acuerdo con el modelo, si ha de ser, en general, más alto, más ancho, más anguloso, o menos. Y si, en particular, analizando partes aisladas del modelo, es necesario ensanchar, estrechar, estirar, torcer; en fin, rectificar. Y esto hay que hacerlo con toda la atención puesta en su trabajo, casi, diría, con una preocupación febril, como si su cerebro fuera una máquina de retratar que trata de impresionar lo que ve en el

modelo. Pero no parándose únicamente a mirar, con detenimiento, durante largo rato, el modelo y tratando luego de recordar sus formas, sino alternando este trabajo de retención general con saltos rápidos de la mirada.

Verá usted:

Se observa una parte del modelo, se pasa instantáneamente la mirada a la misma parte del dibujo, se vuelve a la misma parte del modelo, se comprueba otra vez en el dibujo. Clac, clac... Clac clac... sin mover la cabeza, sólo moviendo los ojos. Se para un momento..., un par de ojeadas con mayor detenimiento. «¡Caray; parece que es un poco más estrecho...!» Se borra, se corre la línea. Clac, clac. Clac, clac... Se salta a una forma inmediata, se compara, se mide. Clac, clac. Clac, clac...

Perdóneme por esta forma de explicar las cosas. Quisiera hacerle ver cómo yo mismo muevo los ojos (ese «clac, clac» no es otra cosa). Quisiera que sintiera, además, esa misma inquietud que siento yo ahora mientras dibujo y escribo. ¡Qué bello es dibujar! Le aseguro a usted que no hay otra cosa tan formidable como esa de construir formas, aunque sean tan sencillamente tontas como la de copiar el dibujo de la página 44.

DESARROLLO N.º 6 — LECCION 1.ª

Modelo práctico de perspectiva paralela, encajado, dimensiones y proporciones.

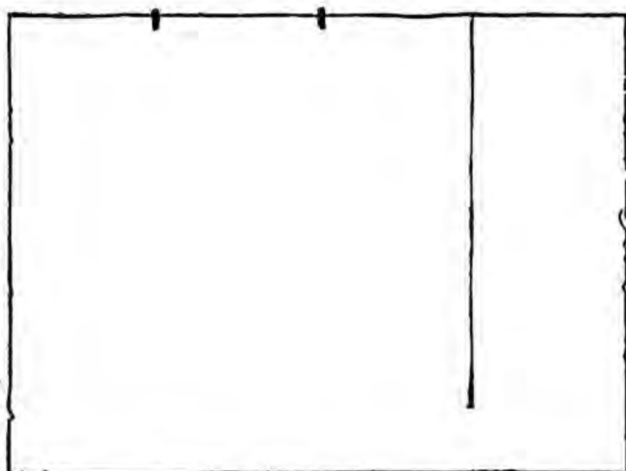
Dentro de las prácticas de dibujo que le aconsejo realice para obtener el debido provecho del estudio de este método, y en especial del contenido de la lección presente, se encuentra el de reproducir, en papel aparte y a una medida mayor, el dibujo de ese paisaje urbano reproducido en el «Desarrollo» n.º 6.

En realidad, podría decirse que el proceso, el desarrollo progresivo de este dibujo, se encuentra explicado a través de toda la lección.

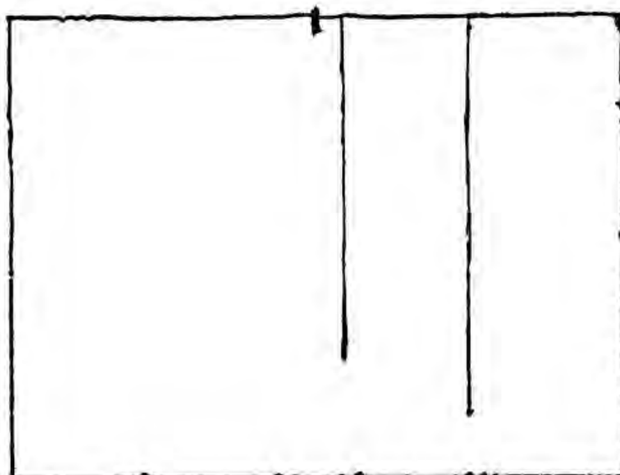
Hay en este dibujo un problema general de perspectiva paralela, esto es, de perspectiva con un solo punto de fuga que es a su vez el punto de vista. Fíjese, por ejemplo, que el quiosco de periódicos no es otra cosa que un cubo con una pirámide encima de él. Observe que los faroles son otros tantos cubos con otras tantas pirámides o conos puestos encima. Las puertas y ventanas no son más que simples rectángulos, de medidas distintas. La tapa de alcantarilla de primer término y la acera del quiosco son esencialmente círculos en perspectiva...

Hay también un problema de encajado, dado por la construcción inicial de varias cajas o cubos y de líneas básicas dentro de cada cubo y de cada caja.

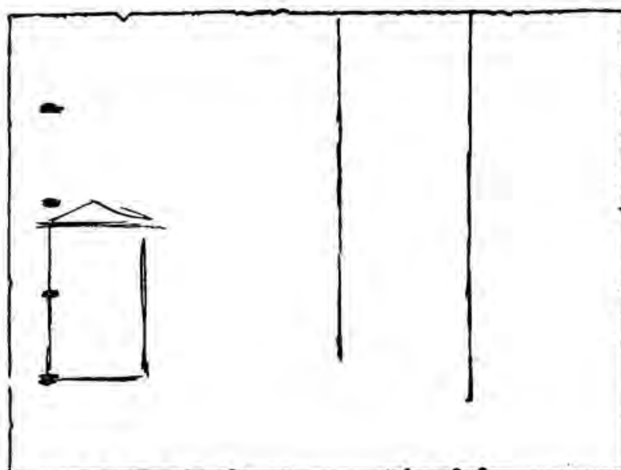
Existe, por último, una práctica de dimensiones y proporciones, que estoy seguro sabrá usted solucionar, una vez realizado el ejercicio anterior (copiar el dibujo de la *piedra* reproducido en la página 44). Siga en este caso la misma técnica empleada con dicha *piedra*.



Fíjese en que esta línea se encuentra, aproximadamente, en la cuarta parte del ancho total del dibujo.



Compruebe cómo esta otra línea básica está situada casi a la mitad del cuadro (un poco hacia la derecha).



Observe que dividiendo en cinco partes la altura del cuadro, tiene casi dada la altura del quiosco y, además, su situación dentro del dibujo.

¡Y basta, amigo! Ponga usted ahora el resto. Siga con esta especie de fórmulas hasta conseguir el encajado total del dibujo. Sitúe luego el punto de fuga, empiece a tirar líneas hacia él y... ¿Quién dijo que el pintar no es como el querer?

EL DIBUJO COMO OFICIO

En esto de dibujar como un profesional, hay una parte, por cierto, muy interesante, que nada o casi nada tiene que ver con el Arte de dibujar. Es tan..., digamos, mecánica, como cepillar una madera o atornillar un interruptor.

Es eso, simplemente: oficio.

Desde cómo sentarse, hasta cómo apoyar la punta del pincel, iremos viendo en ésta y sucesivas lecciones qué hace el profesional, qué pequeños secretos esconde tras una línea que empieza fina y termina gruesa, una trama que parece hecha con alguna máquina especial, un rasgo que diríase espontáneo a pesar de haber sido calculado, etc.

Habrá de todo y para todos los gustos. Procuraré tratar, además, de los pequeños trucos y secretos de oficio relacionados con las enseñanzas de cada momento, de forma que pueda aplicarlos mientras realiza sus prácticas personales... y se familiariza con el manejo del lápiz o, más adelante, la pluma y el pincel.

Vamos a ello, empezando por cosas tan primarias como...



LA PRIMERA HERRAMIENTA. — Un tablero. No puedo pensar en un dibujante sin tablero. Un tablero de madera contraplacada, de unos cinco milímetros de grueso, que mida unos 35 a 40 centímetros por unos 50 a 60. A su gusto.

Deberá usar este tablero en todos los dibujos que exijan visión de conjunto. Sentado, delante de la mesa, apoyándolo en las rodillas (propiamente en el regazo) y en el canto de la mesa. Si el modelo a reproducir es una lámina, sujete la lámina en el mismo tablero, mediante unas chinchetas. Lo mismo hará con el papel en que haya de dibujar.

Cuando se trate de dibujos de orden más bien técnico, como, por ejemplo, los relacionados con estudios de perspectiva, es preferible prescindir del tablero y dibujar directamente con el papel o la lámina sobre la mesa.



CADA LAPIZ TIENE SU PUNTA. — Y el lápiz plomo del dibujante también. Un lápiz plomo no es otra cosa que un lápiz corriente y moliente, de esos que le dan a uno cuando va a la tienda y pide sencillamente: «Un lápiz».

Los dibujantes sacamos punta al lápiz plomo, no con una maquinilla que la deja muy mona pero muy poco duradera, sino con una hoja de afeitar que permite sacar de verdad punta. Una punta como esa que puede usted ver en el dibujo que ilustra este párrafo. No tan afilada como la punta de un alfiler (para dibujar corrientemente, se entiende) ni tan basta como la que usa la esposa para echar las cuentas del mercado.

¿Que cómo hace uno punta con la hoja de afeitar sin cortarse? Pues, así: cortándose un par o tres de veces para escarmentar y tener más cuidado a la cuarta. A propósito de hojas de afeitar: es imprescindible que no sean de lujo, de acero «extrafino», sino de esas gruesas que no se rompen ni a la de tres.



EL TRUCO DE LAS PARALELAS. — (No vaya a pensar que es un truco de «Abrete, sésamo». Aquí, como en los juegos de manos, empezaremos por los menos efectistas y terminaremos con los que se hacen

aplaudir.) Se trata de usar como es debido esa cosa llamada «cartabón» que forma pareja con otra cosa parecida llamada «escuadra». Ayudado con una regla, usted puede trazar paralelas de una forma casi mecánica. Se hace así: se sitúa la regla en posición vertical y se apoya en ella el cartabón formando escuadra. Se corre el cartabón hasta el punto deseado en el que haya que trazar la primera línea horizontal y luego se va corriendo hacia abajo trazando tantas horizontales como se desee, con la seguridad de que quedarán paralelas a la primera. ¡Mucho cuidado con mover la regla! Vea en la ilustración de este párrafo cómo es posible sujetar las tres cosas — regla, cartabón y lápiz —, utilizando sólo dos manos. (¡Qué bueno si tuviéramos tres!)



FUGA EN ALFILER MENOR. — Cuando se encuentre usted con que los puntos de fuga de un dibujo en perspectiva caen fuera del papel, recuerde eso que los músicos llaman «fuga en sol menor». Pero en vez de un «sol» utilice un alfiler, que pesa menos. Sin bromas: se trata de sujetar el papel en que se dibuja, mediante cuatro chinchetas, en la mesa de trabajo. Luego se señalan los puntos de fuga, ayudándose con la regla, comprobando con ella dónde convergen las líneas que fugan. Una vez hallado el punto de fuga, se clava en él un alfiler.

Lo demás es muy fácil. Se trata de apoyar la regla en ese alfiler y, sirviéndose del mismo como eje, mover la regla como si abriera y cerrara un abanico. Para comprenderlo mejor, vea el dibujo que ilustra este pequeño truco.



TRUCOS PROHIBIDOS. — Ya que hablamos de secretos y trucos de taller, me permito rogarle que no emplee, para la realización de sus trabajos, esas que yo llamo artimañas de «Lazarillo de Tormes». No vale calcar, ni vale cuadricular, y menos pedirle ayuda a ese amigo que dibuja tan bien. No; porque va a engañarse a sí mismo (y, además, no va a engañarnos a nosotros, que antes que frailes hemos sido monaguillos). En lecciones más adelantadas, le enseñaremos a dibujar con cuadrícula y hasta a calcar, porque aunque pueda parecerle raro hay ciertas clases de trabajo que permiten y hasta, a veces, exigen el uso de estos trucos inconfesables. Pero no lo haga ahora, por favor.

TODO FIN TIENE UN PRINCIPIO

Corría el año 1935 — calculo que tendría yo unos catorce años —, cuando salí por primera vez a la calle, a dibujar del natural.

Sabía que era inevitable el clásico corrillo de mirones, y mientras iba hacia el barrio gótico de Barcelona, pensaba: «Haré como si estuviera solo, en casa.» Pero...

Casi terminaba de dibujar uno de los campanarios de la Catedral de Barcelona, cuando llegaron dos soldados.

—¡Olé por los republicanos! ¿No ves? — dijo uno al otro —. ¡Ha «pintao» un gorro frigio en vez de una campana!

Siguieron otros comentarios. «No es nada; no pasa nada» me decía a mí mismo. «Ya se irán» — la mano empezaba a temblar —. «Como si estuviera solo. Como si estuviera solo.»

A los dos primeros soldados se unieron otros tres. Era domingo: día de permiso. Yo me sentía mal de verdad, me ahogaba, me apretaba no sé qué en el estómago; deseaba echar a correr.

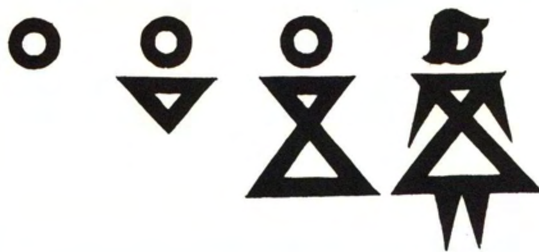


Y ya iba a guardar el dibujo en mi carpeta, cuando una mano firme se posó sobre mi hombro. Me volví atontado y vi a un hombre alto sonreírme como lo hubiera hecho mi padre.

—No hagas caso. Sigue dibujando. — Me habló en forma reposada, con la seguridad del maestro —. Todo fin tiene un principio. Yo mismo lo hacía mucho peor cuando tenía tus años, y mira ahora:

Se volvió para coger de la pared una tela que estaba allí apoyada. Era un soberbio cuadro del interior de la Catedral. Firmaba: J. Mestres Cabanes.

desarrollos



1

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 1.ª

Desarrollo del dibujo de un cubo en perspectiva oblicua



1.—Dibuje la línea vertical del vértice más cercano.



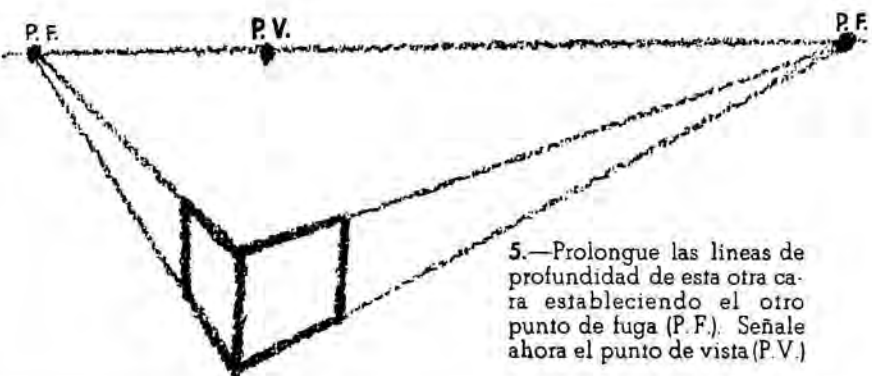
2.—Dibuje a ojo la cara lateral más visible del cubo.



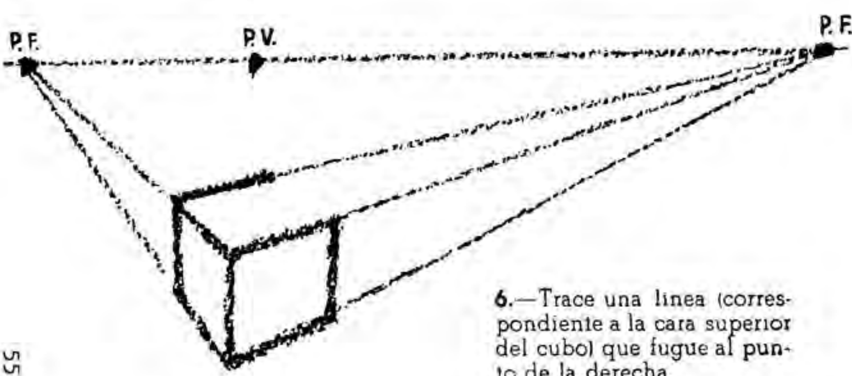
3.—Prolongue las dos líneas de profundidad, estableciendo un punto de fuga (P. F.) y la línea de horizonte.



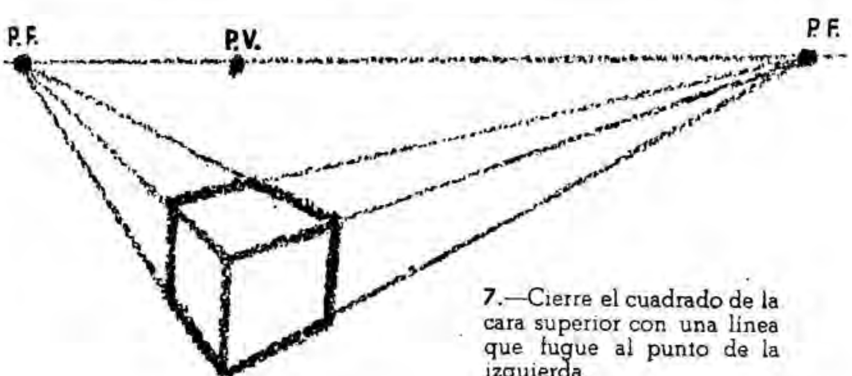
4.—Dibuje a ojo la otra cara del cubo, la menos visible.



5.—Prolongue las líneas de profundidad de esta otra cara estableciendo el otro punto de fuga (P. F.). Señale ahora el punto de vista (P. V.)



6.—Trace una línea (correspondiente a la cara superior del cubo) que fugue al punto de la derecha.



7.—Cierre el cuadrado de la cara superior con una línea que fugue al punto de la izquierda.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 1.ª
Desarrollo del dibujo de un círculo en perspectiva paralela



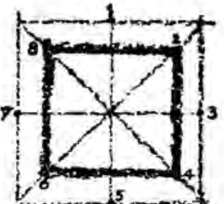
1



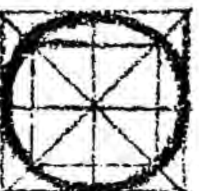
2



3



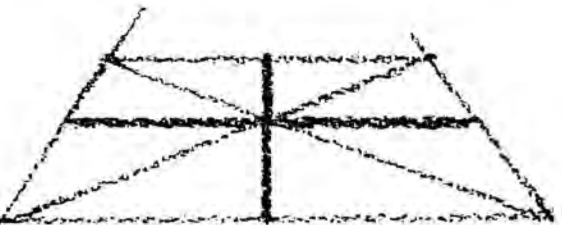
4



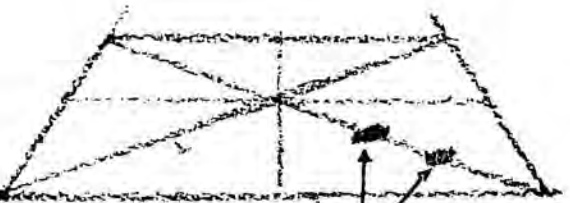
5



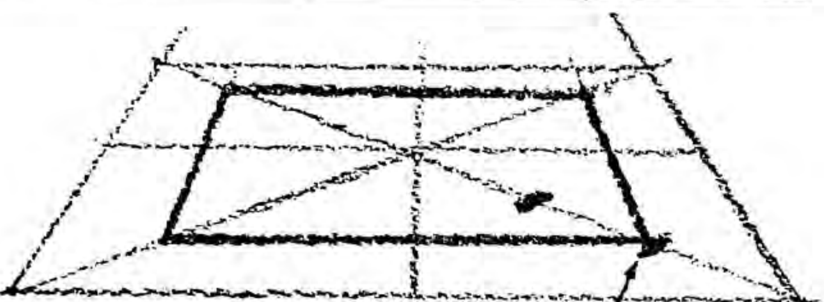
6



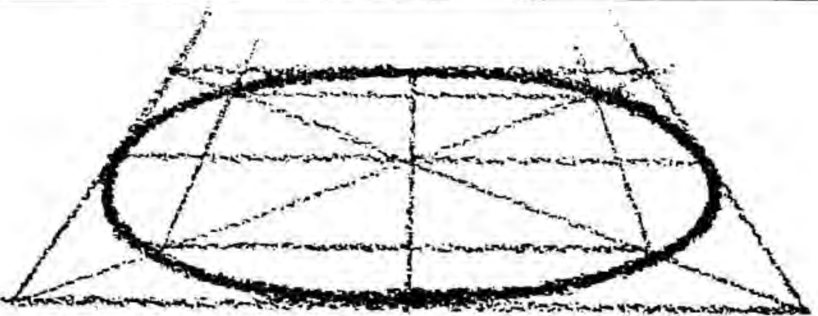
7



8.—Estos puntos dividen, a ojo, en tres partes, la diagonal más próxima del cuadrado

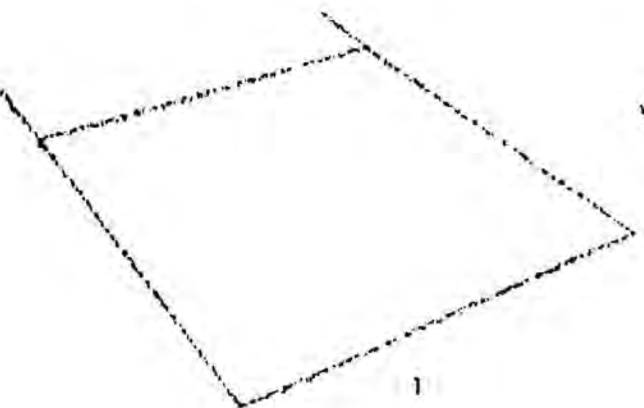


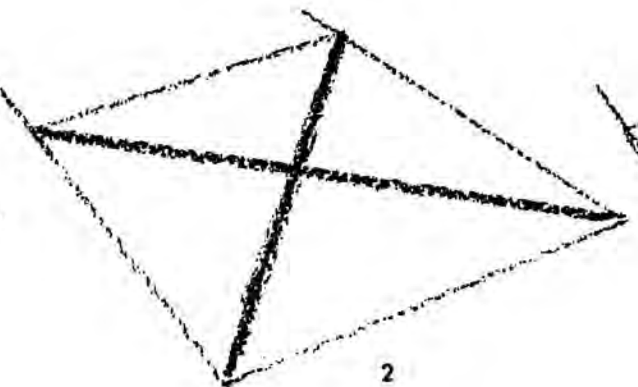
9.—Partiendo de este punto se traza, también en perspectiva, un cuadrado que quedará inscrito dentro del cuadrado original

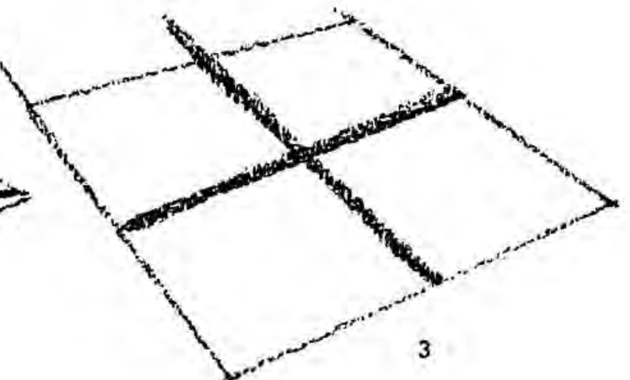


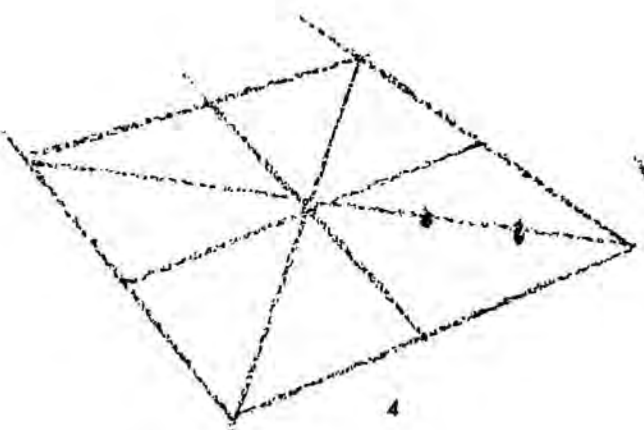
10

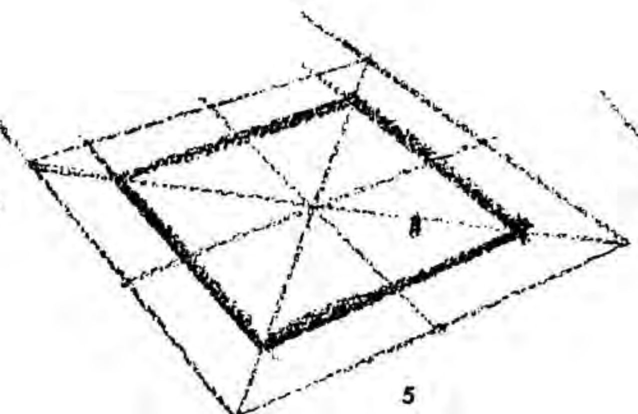
DESARROLLO N.º 3 — LECCION 1.ª
Desarrollo del dibujo de un círculo en perspectiva oblicua

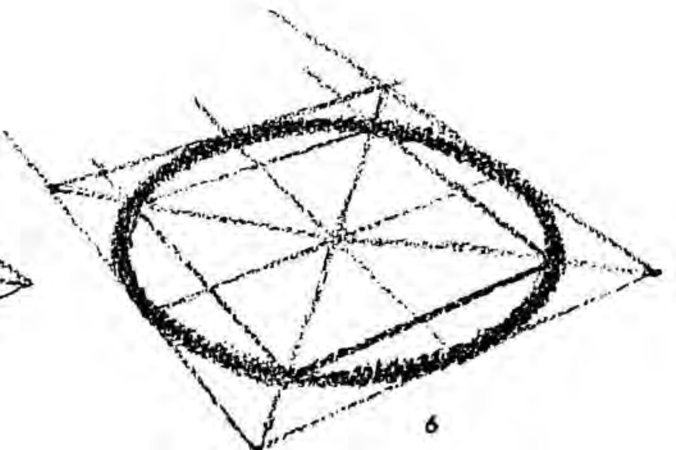

1


2


3

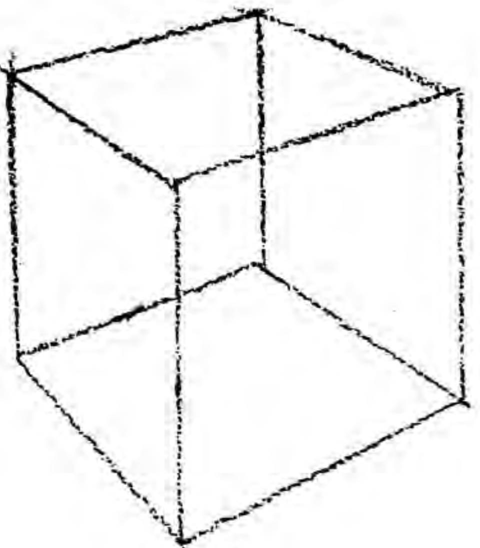

4


5

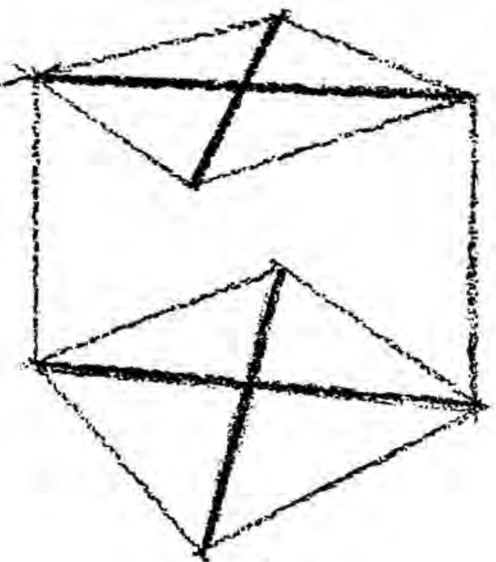

6

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 1.ª

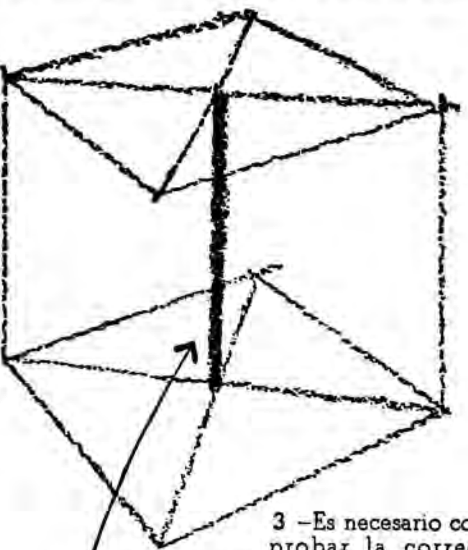
Desarrollo del dibujo de una pirámide en perspectiva oblicua



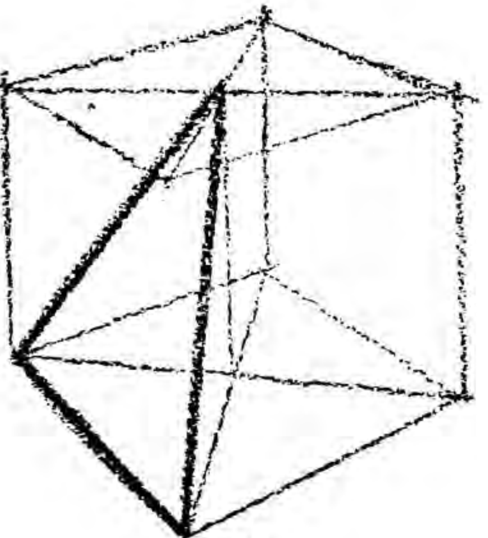
1



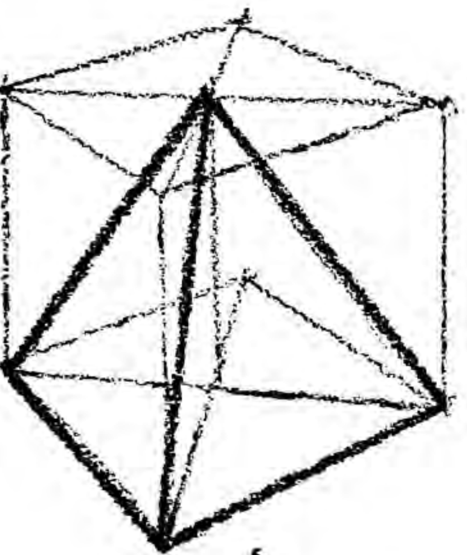
2



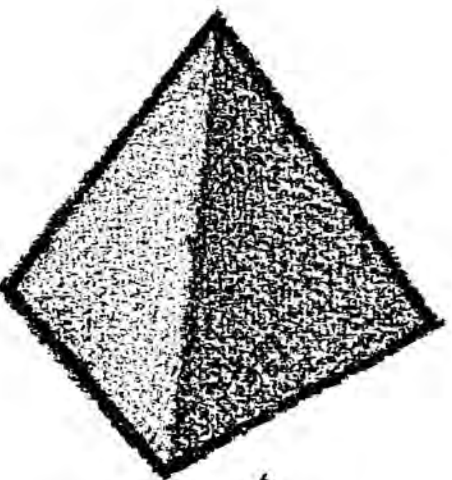
3 –Es necesario comprobar la correcta construcción del cubo, cosa que viene dada por la perfecta verticalidad de esta línea.



4

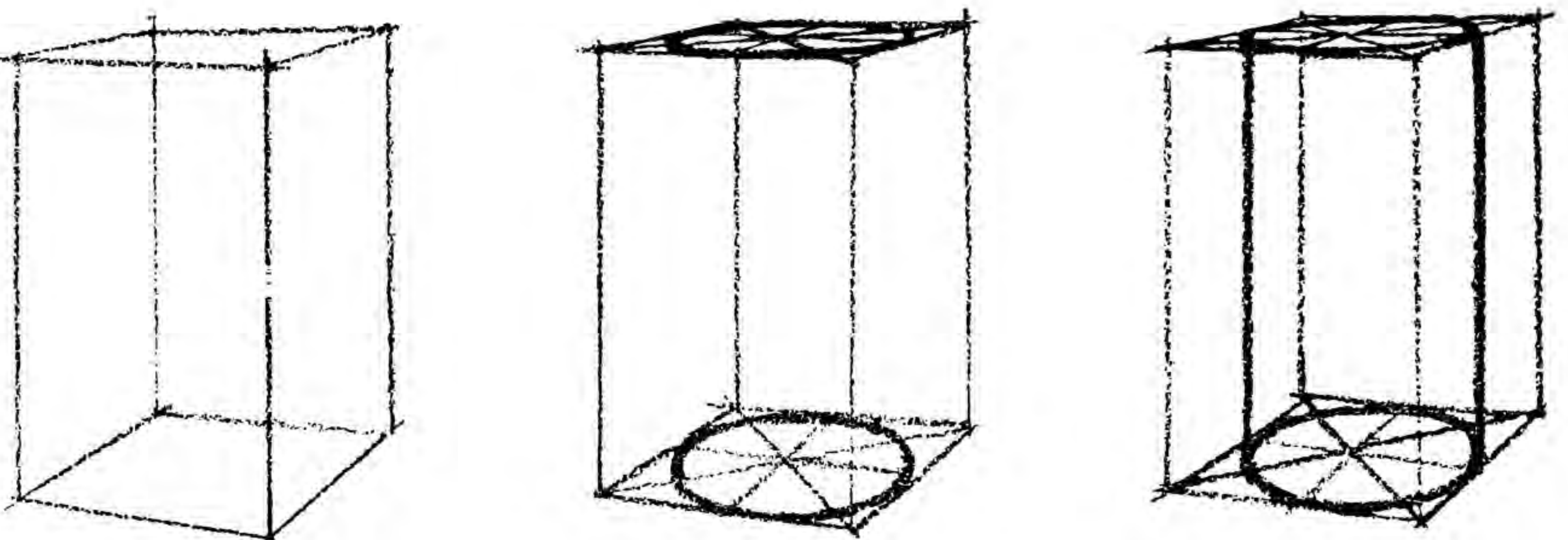


5



6

DESARROLLO N.° 5 — LECCION 1.ª
Desarrollo del dibujo de un cilindro en perspectiva oblicua

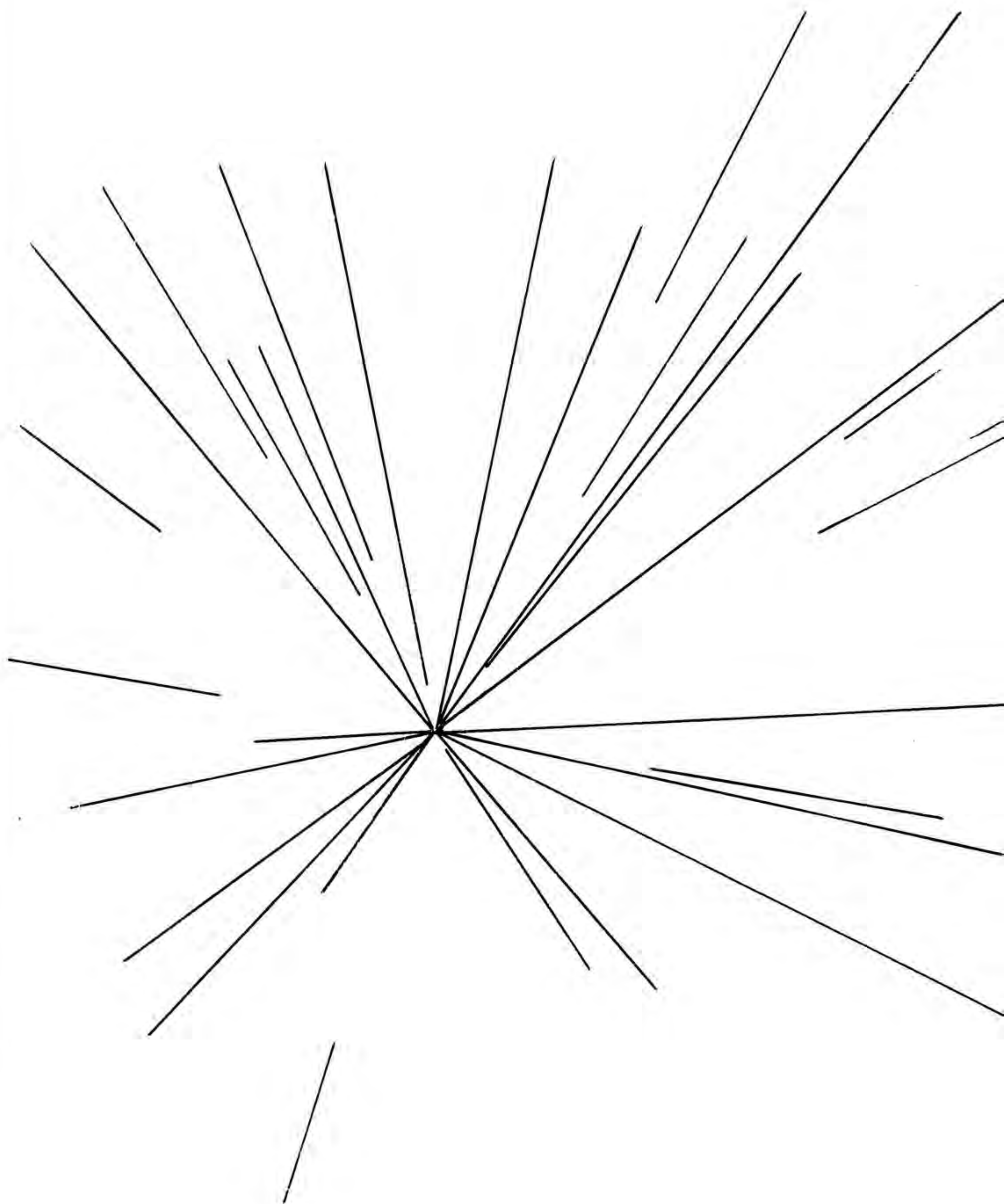


Las figuras 2 a, 2 b y 2 c explican nuevamente el proceso a seguir para obtener el dibujo de un círculo en perspectiva oblicua. En caso de duda consulte las series números 2 y 3.



DESARROLLO N.º 6 — LECCION 1.ª
Modelo práctico de perspectiva paralela, encajado, dimensiones y proporciones

(VÉASE AL TRASLUZ)



lección 2

Composición
Perspectiva
El dibujo como oficio
Historia del Arte

CUANDO A UNO SE LE VA LA MANO...

Cuando me dedicaba al dibujo en plan profesional, tuve durante algún tiempo en mi estudio a un excelente dibujante de figura.

Pero era un intuitivo, un chico que tomaba el lápiz y tras, tras, tras, te hacía una figura en menos que canta un gallo.

Cierto día tuve necesidad de una figura de medio cuerpo para una portada y se la encargué. El hombre se sintió halagado y se puso al trabajo con verdaderas ganas de quedar bien.

De tanto en tanto yo miraba por encima de su hombro. El lápiz se movía rozando el papel arriba y abajo: tras, tras, tras... Ahora rápido, luego más lento; en seguida se lanzaba a breves pulsaciones dejando trazos seguros, para recrearse seguidamente en un detalle inspirado. Yo le sentía como poseído de la fuerza creadora del artista. Veía cómo en un determinado momento su atención era atraída por un ojo y cómo el lápiz lo acariciaba en tanto iba dándole forma. Pero no se entretenía; seguía con la nariz, o las cejas, o la boca, o el contorno de la cabeza. El lápiz paraba justo los instantes en que su mirada apreciaba el conjunto y ordenaba a su mano el retoque de un punto flojillo...



Verdaderamente, *mi* artista se recreaba en el dibujo de esa cara. Porque me di cuenta de que estaba trabajando en una cara. ¿En una cara? De repente dejé de admirar su trabajo. Me acerqué. Miré más detenidamente y...

—¡Pero, hombre! —casi le grité—. ¿No te encargué que hicieras una figura de medio cuerpo?

Mi artista se había olvidado de encajar y proporcionar la figura. Entusiasmado por lo que estaba haciendo, su afición se concentró en la cara, descuidando lo más importante: Encajar y proporcionar.

...Y como tuvo que repetir el original, perdió tiempo y dinero.

ENCAJADO, PROPORCION, PERSPECTIVA

Los tres primeros factores que usted necesita dominar, para dibujar bien, son:

ENCAJAR (Primer factor)

Ya sabe usted de qué se trata, porque lo estudió un poco por encima en la lección primera. Pero vamos a generalizar: Entendemos por *encajar* lo que hace el dibujante cuando traza una serie de líneas o trazos, formando generalmente figuras geométricas, que le sirven para situar en su interior el tema que va a dibujar.

Con esos trazos el dibujante tiene una idea de lo que le ocupará el dibujo. Una idea vaga, desde luego, porque tiene que

PROPORCIONAR (Segundo factor)

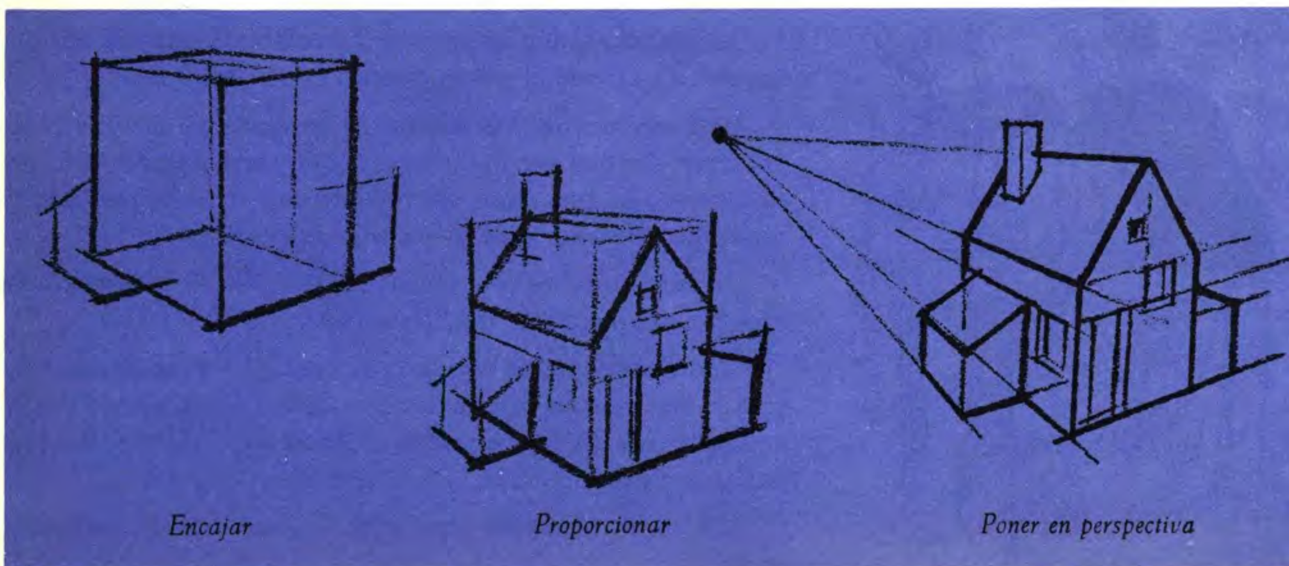
Una vez encajado el tema, se trata de proporcionar sus diversas partes para que el conjunto haga buen efecto. También le hablé de esto en la primera lección. Comparamos el original con lo que vamos a dibujar. Tomamos unas líneas de referencia y vamos desarrollando el dibujo. Comparando siempre, línea por línea, hasta dar forma al tema. Pero también esto depende de

LA PERSPECTIVA (Tercer factor)

Sí, amigo. También necesitamos la perspectiva. Es el tercer factor — sin música de Anton Karas, desde luego — que usted necesita para poder dibujar correctamente.

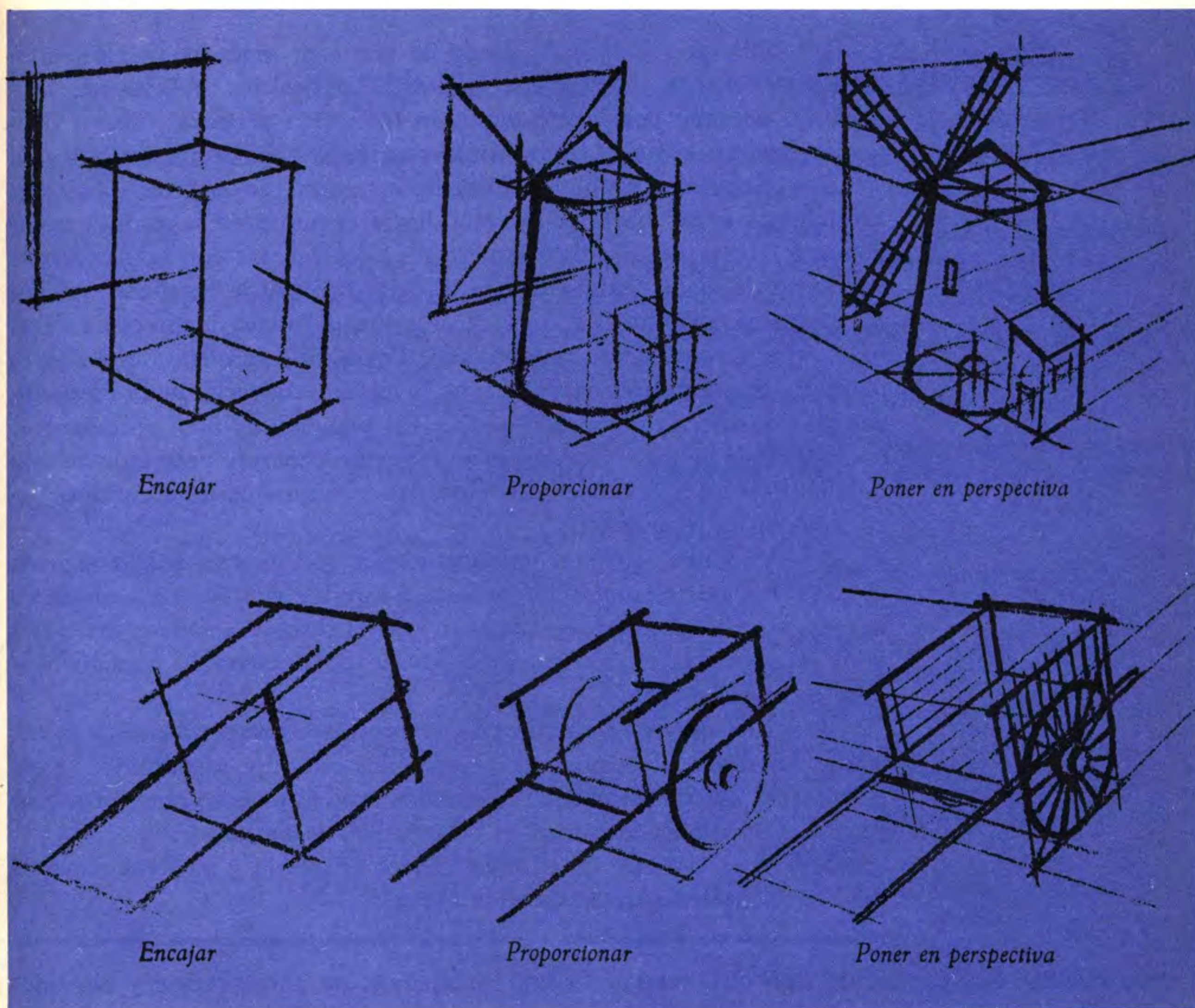
El dibujo empieza a ser *algo* cuando el encajado, la proporción y la perspectiva han sido resueltos convenientemente. Un factor sin los otros no permite obtener resultados. Usted necesita dominar a la perfección los tres aspectos del dibujo para poder decir que sabe dibujar. Veamos ahora cómo:

Si usted ha practicado a fondo cada una de las enseñanzas aisladas contenidas en la primera lección, ahora sabrá qué hacer para aplicar los tres factores en un mismo tema. Hará esto:



Encajar *Proporcionar* *Poner en perspectiva*

Y lo que ha hecho ahora en estos dibujos puede repetirlo tomando por modelo otros temas. Por ejemplo:



Hasta aquí, amigo, le he dado unas nociones simples de dibujo. He partido de una idea: Usted tiene papel a su disposición y lo que quiere es dibujar. No me ha preocupado nada más. Pero en realidad, el dibujante debe ceñirse a un espacio dado, y tiene su importancia que sepa lo que debe hacer de ese espacio.

He dibujado un solo elemento. Hasta ahora nos ha bastado para que aprendamos a encajar, a proporcionar y a poner en perspectiva el tema elegido sin preocuparnos de otra cosa. Pero esto no es todo, usted lo sabe bien; el dibujante debe realizar otro tipo de trabajos.

Antes de pasar al estudio de cómo dibujar conjuntamente diversos elementos, repasemos ahora un poco lo estudiado en la lección primera.

Se trata de realizar un dibujo en el que adrede hemos reunido algunas dificultades. En primer lugar, deberá realizarse en perspectiva oblicua, aprovechando las enseñanzas dadas sobre el dibujo de un cubo. En segundo lugar, en ese dibujo en perspectiva oblicua, haremos intervenir también un círculo. Vamos a estudiarlo mediante la



DESARROLLO N.º 1 — LECCION 2.ª

Desarrollo en perspectiva oblicua de un aparato tocadiscos abierto, con un disco puesto.

1. — Dibujaremos la caja desde un punto de vista ligeramente alto, para poder ver su interior con facilidad. La posición oblicua nos ayudará. De acuerdo con lo estudiado en la lección primera, fije los puntos de fuga en la línea de horizonte y trace la caja propiamente dicha.

2. — El primer problema aparente está aquí, en la tapa. Las líneas ascendentes fugan hacia la derecha, hacia el punto de fuga que corresponde a la caja del tocadiscos. Pero no las otras, las cortas, que tienen un punto de vista distinto del de la caja. Pero ya le he dicho que era un problema aparente. La fuga de esas líneas es casi inapreciable. Trabaje, pues, a sentimiento, y trace unas líneas *casi paralelas;* este *casi* es para que den la impresión de que, en la lejanía, convergirán en un punto que no consideramos de tan lejano. (En realidad, es fácil encontrar el punto de fuga de esas líneas, pero en este caso concreto prescindo de este detalle. Volveré a hablarle de perspectiva y puntos de fuga de líneas inclinadas en la lección 6.ª)

3. — Ya tenemos caja y tapa trazados y podemos ya añadir algunos detalles. Así, por ejemplo, dibuje la caja interior guardadiscos, el asa de la caja, etc. Ocúpese en seguida de trazar el disco. Ya sabe cómo, ¿verdad? Recuerde la lección primera («Serie de Desarrollo» número 3) y obre en consecuencia.

4. — Nos queda el círculo en perspectiva correspondiente a la etiqueta del disco (debemos ser precisos en este tipo de dibujo, ¿comprende?) y, en consecuencia, repetiremos todo el proceso anterior a base de trazar un cuadrado menor en perspectiva, desde luego.

5. — Y ya está. Dé los últimos toques al dibujo y ya tiene usted el tocadiscos resuelto en perspectiva oblicua.

Creo que las enseñanzas de tipo elemental relacionadas con la realización de un dibujo de un solo elemento han sido suficientemente desarrolladas. Veamos ahora prácticamente cómo encajamos, proporcionamos y ponemos en perspectiva correcta varios elementos. Esto nos servirá, además, como repaso y perfeccionamiento de lo ya aprendido.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 2.ª

Desarrollo en perspectiva paralela del dibujo de una bandeja con una coctelera y una copa.

1. — Otra vez el círculo, claro, para la bandeja. (Consulte el «Desarrollo» n.º 2 de la lección 1.ª). Luego, un simple esbozo para proporcionar y situar los elementos del dibujo. Esto se consigue en este caso mediante unas líneas verticales que nos darán una idea de la colocación de la coctelera y de la copa. ¿Ya está? Pues pasemos a encajar.



2. — Para encajar, trasladamos al papel, proporcionadas, las medidas básicas de los elementos que estamos dibujando: particularmente, la altura de cada uno de ellos. Ahora, al propio tiempo, situamos ya los cuadrados que después nos servirán para proseguir nuestro trabajo. Fíjese bien; necesitamos encajar la parte superior de la copa, así como el pie correspondiente. Por lo que se refiere a la coctelera, la cosa es un poquitín difícil, sólo un poquitín, ya que como puede usted ver esa pieza es esférica en la parte superior... Con un pequeño cilindro arriba, que estudiaremos más adelante. Señale, pues, cuadrados en las partes superior, media e inferior del encajado que hemos realizado.

3. — La cosa ya se va concretando. Crucemos los cuadrados que indican la boca y el pie de la copa con las diagonales que usted sabe. Haga lo mismo con los cuadrados correspondientes a la coctelera y trace seguidamente unas líneas verticales por los puntos de cruce de las diagonales correspondientes a cada elemento, pues nos son necesarias, y aproveche la oportunidad para dibujar un cuadrado interior en el que encaja el pie de la coctelera.

4. — En el cuadrado que hemos dibujado para encajar el pie de la coctelera proporcione el círculo que ha de servir de base a la misma. En la parte superior de la coctelera trace el círculo que es, digamos, la mitad de la esfera superior de aquélla. Este círculo le servirá a la vez para dibujar a sentimiento la media esfera; ésta, por su parte superior, debe aproximarse a la línea más cercana a nosotros del cuadrado superior que hemos dibujado como *techo* del encajado inicial. Y sobre la vertical trazada anteriormente puede usted trazar ahora, a sentimiento, la boca y tapón de la coctelera.

5. — Bueno; ahora ya puede usted perfilar el dibujo. Trace los círculos correspondientes a la copa — boca y base — y trace asimismo, a sentimiento, el cono y pie de la misma.

6. — He aquí el dibujo terminado. La goma de borrar ha hecho un excelente trabajo: ¡ahí es nada la de líneas trazadas que hemos borrado! Pero el resultado no puede ser mejor, ¿verdad?

Sin preocuparnos de lo que es en sí la composición del tema, acaba usted de ver un tema compuesto. Pero sólo acabamos de empezar. Suponga usted que queremos unir los temas que hasta ahora hemos dibujado aislados. Que queramos formar un conjunto, componer un cuadro que tenga su propósito.

Ahí está la próxima cuestión a examinar. Si queremos realizar un buen dibujo, en el que todos los elementos estén bien encajados, bien proporcionados y cuya perspectiva sea perfecta, hemos de unirlos. Para ello nos es necesario saber componer. Pero... ¿qué es «componer»? Vamos a verlo en seguida.

LA COMPOSICION

"Por composición se entiende el arte de aunar de la manera más conveniente todos los objetos elegidos con la ayuda de la invención."

RAFAEL MENGS.

En el Dibujo, como en todas las Artes, hay dos aspectos fundamentales: la técnica y la inspiración. Enseñar lo que tiene de técnica el dibujo es relativamente fácil. Basta con hacer acopio de las propias experiencias, de modo que se unan a las experiencias de los grandes maestros del pasado — y del presente — para ofrecerlas al novel.

El aficionado al dibujo y a la pintura que empieza ahora tiene mucho camino recorrido gracias a lo que puede aprender de los demás que antes que él iniciaron ese camino.

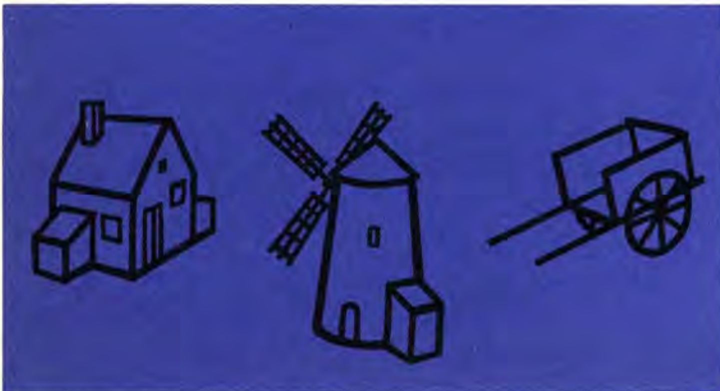
Pero esto se refiere a las experiencias adquiridas respecto a la técnica. Si hablamos de inspiración...

¿Qué dice Mengs? «*Con la ayuda de la invención...*» Sí; invención igual a inspiración. Pero aquí, como en muchas otras cosas, «cada maestrillo tiene su librillo». Créame: componer es quizá la parte más difícil de enseñar. Depende de cada uno; es algo que se lleva dentro.

Yo estoy seguro de que si usted ha empezado este Curso es porque *lleva algo dentro*. Ahora, en los comienzos, yo no *sé* en qué consiste ese algo. Usted puede sentir entusiasmo por lo clásico, y el alumno de al lado puede considerar sublimes las creaciones más avanzadas en Arte. Yo podría empezar a dar reglas o normas que sirvieran a uno, pero fueran inútiles para el otro.

Francamente: deseo respetar la personalidad artística de cada alumno. Procuraré, eso sí, esforzarme en que esa personalidad se manifieste *realmente*. Por eso voy a darle un consejo: No se olvide de los cimientos en ningún caso. No construya castillos en el aire. Siga todo el camino... Ya procuraré aligerárselo en bien de todos.

COMPOSICIÓN... Saber componer. Eso es; todo dibujante o pintor debe saber componer. La composición es el *alma* de un tema dibujado o pintado. En todos los estilos y en todas las épocas, un tema bien compuesto gustará más — aunque no esté bien resuelto técnicamente — que un tema bien resuelto, pero mal compuesto.



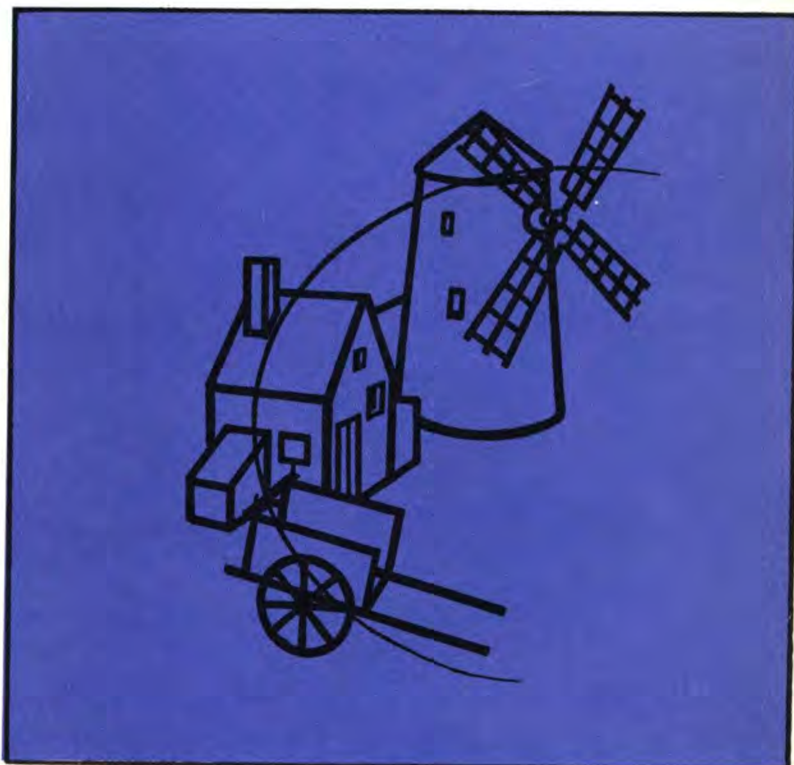
Componer directamente, sin pasar primero por el encajado, la proporción y la perspectiva, no es nada fácil. Se puede afirmar que el dibujo resuelto sin técnica tendrá algún que otro defecto formal.

Por eso, los que entendemos de dibujo encajamos, proporcionamos y ponemos en perspectiva para componer después.

Esos tres elementos los he considerado aisladamente en las páginas anteriores. Ahora voy a tratar de componer algo con ellos.

(No se trata de hacer un alarde de composición. Quiero, simplemente, ponerle un ejemplo sencillo, con elementos ya conocidos de usted. Después ya analizaremos el cómo y el porqué del resultado a obtener cuando nos ponemos en plan de componer en serio.)

Veamos... Dispongo de un carro, una casa y un molino. Pobres elementos... Pero debo fijar con ellos un centro de interés. Trazaré una línea que me una todos los elementos en un recorrido visual. *Zas, zas. Sí, vale. Dibuje la casa, encajándola ahí. No está mal. Entonces, el molino viene dado. ¡Estupendo! El carro, ahora. ¿Las varas? A la izquierda. ¡Hummm! No, no. No me gusta así. La goma. El centro de interés se pierde, hombre. ¡Ya está La solución consiste en...*
Y ahí tiene usted el ejemplo Sencillito, ¿eh?



El dibujante compone casi por instinto cuando dibuja algo que es producto de su imaginación. Perfecciona también la composición de los temas reales, modificándolos cuando ello es posible.

Usted también sabe componer. Sabe toda persona de buen gusto. Sabe componer su esposa cuando dispone cuatro chucherías sobre el aparador y sabe componer usted — aunque se pique los dedos con el martillo — al colgar de la pared del recibidor de su casa esos motivos ornamentales de un modernismo que asusta a alguno de sus parientes...

Todo es cuestión de buen gusto. Esto está ya en nosotros y, todo lo más, conviene despertarlo en algunos y educarlo en todos.

Para educarle en composición existen algunas normas. No son reglas matemáticas, porque con la inspiración no hay nada exacto que nos sirva. Pero esas normas le ayudarán a dar los primeros pasos en ese fascinante camino artístico.

Vamos a hablar, pues, de

COMPOSICIÓN SIMÉTRICA Y ASIMÉTRICA
PROPORCIÓN Y ENCUADRE
LA LÍNEA Y EL ENCUADRE
EL CENTRO DE INTERÉS

Empezaré por unas ideas generales que le servirán como *examen de ingreso* antes de ocuparnos de la composición propiamente dicha. La exposición de esas ideas parte de una base teórica y de su consecuente aplicación práctica. Tales conocimientos básicos le permitirán luego enfocar la composición con el debido conocimiento de causa.

Hablemos primero de composición simétrica



Los dibujantes consideramos como ejemplo de composición simétrica esto:

Si usted me pidiera la definición de lo que se entiende por simetría tendría que decirle: Es aquella disposición de dos figuras que se corresponden punto por punto, de tal suerte que dos puntos parecidos estén a igual distancia de un punto, de una línea o de un plano. Esto en cuanto a la disposición geométrica. Desde un punto de vista artístico, diría que es la disposición de unas partes idénticas, dispuestas en un conjunto de forma parecida. Más o menos como en el dibujo que ilustra esta página.

El resultado es un conjunto de una armonía formal y fría. Las proporciones están combinadas con regularidad... La simetría es fundamental en arquitectura. Basta con abrir los ojos y ver.

Si aplicamos la composición de tipo simétrico al dibujo, obtendremos un resultado formal, correcto, pero frío. Los artistas de la antigüedad, especialmente en determinadas épocas, la empleaban a menudo, en especial para temas religiosos — aquellas figuras erguidas y austeras, de una grave impasibilidad —. Era en tiempos en que la fantasía no tenía nada que hacer.

La línea vertical es la base inspiradora de la composición simétrica. Es un tipo de composición que no se compadece de su propia gravedad. Todo lo más, llega a hacer alguna concesión y la verticalidad imponente de los comienzos da paso a un concepto menos rígido: entonces surge el triángulo, la composición triangular, que liberaliza algo los conjuntos.

Si usted desea dibujar algún motivo solemne, algo que destaque por su formalidad, recuerde la composición simétrica. Es la más adecuada, porque proporciona fuerza al conjunto, centrando todo el interés en el tema.

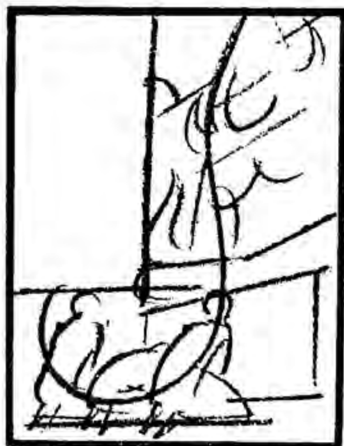
Pero hoy día estos casos no se presentan con frecuencia. En la vida diaria la informalidad — no la falta de seriedad, no confundamos —

es fuente en la que beben todos los artistas del lápiz y el pincel. Porque informal es el tipo de composición *asimétrica*, de la que le hablaré con bastante extensión.

y hablemos ahora de composición asimétrica

Los dibujantes consideramos como composición asimétrica toda aquella que se aparte de la grave simetría de la figura. Por ejemplo, esto:





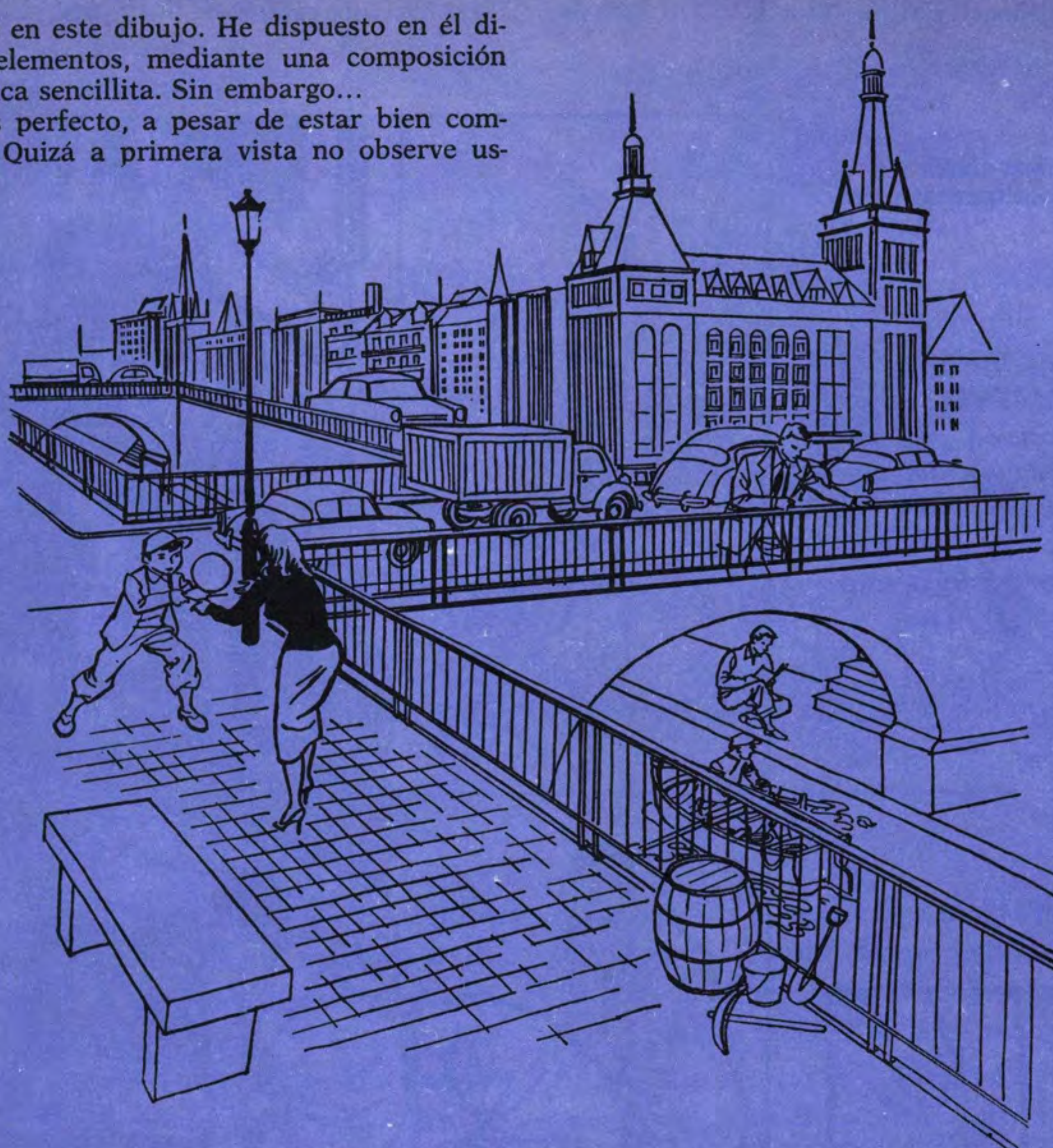
Si al hablar de simetría le dije que consiste en una armonía total de los elementos entre sí de una absoluta y grave formalidad, ahora debo decirle que la composición asimétrica es todo lo contrario. La composición asimétrica es casi de libre inspiración del artista. Apenas hay reglas, y éstas se inspiran sólo en el buen gusto del autor.

Pero antes de proseguir con la composición propiamente dicha necesita reafirmar usted sus conocimientos sobre determinados aspectos. Por ejemplo, sobre proporción. Así, pues...

Sigamos con la proporción

Fíjese en este dibujo. He dispuesto en él diversos elementos, mediante una composición asimétrica sencillita. Sin embargo...

No es perfecto, a pesar de estar bien compuesto. Quizá a primera vista no observe usted los errores que deliberadamente he cometido; pero fijándose un poquito... ¿qué le parece?



Mire; el pico y la pala resultan pequeños, desproporcionados. Más allá, sobre el puente, el chiquillo tiene demasiado volumen en relación con el de la muchacha. Y fíjese en el poste del farol, ¡es altísimo! En cuanto al farol propiamente dicho, es de unas proporciones que ya, ya. Vea ahora el puente por donde pasan los coches y fíjese en el individuo que está asomado al pretil. ¿No observa nada especial en él? Sí, hombre: sus rodillas... Tal como está dibujado, ¿dónde tienen cabida sus piernas? Y si miramos abajo, en el río, un hombre va en barca. Si se pusiera de pie, su cabeza tocaría el arco del puente — un puente por el que, en su parte superior, cruzan cuatro coches nada menos —. El hombre sentado un poco más allá, a la orilla del río, parece estar sentado en el aire, casi encima del barquero... Y volviendo arriba, fíjese en el coche del fondo. Su tamaño no está en relación con las casas de cuatro pisos que bordean el río, al fondo...

No sigo. Estos errores son de proporción. La proporción es esencial. Está estrechamente relacionada con la perspectiva.

Tanto si trabaja a sentimiento como si se

guía por la perspectiva lineal, lo importante es proporcionar. Al proporcionar conseguimos el parecido de cada elemento del modelo y, a la vez, *proporcionamos* en razón a las distancias que guardan entre sí los diversos elementos del cuadro.



Y acabemos con unas nociones de encuadre

Haga esto: Tome un pedazo grande de cartón, de unos quince por veinte centímetros, y haga un marco con él, de modo que el espacio de luz sea más o menos de doce por dieciocho.

Este marco le servirá para adquirir práctica en encuadrar temas.

Es fácil; se trata simplemente de que mire a través del marco cualquier cosa que le rodee. Empezará así a *enmarcar*, primer paso para *saber ver* y para *saber situar* dentro de un marco aquello que le gustaría dibujar.

Tan sólo hace falta que eduque usted sus condiciones innatas y adquiera unos breves conocimientos sobre encuadre que le permitan mejorar los resultados conseguidos hasta ahora. De eso hablaremos más adelante.

Aprendamos primero a *componer* un solo elementos dentro de un espacio.

LA COMPOSICIÓN CON UN SOLO ELEMENTO

En apariencia parece muy fácil tomar un pedazo de papel en blanco, ponerlo sobre el tablero y ponerse a dibujar.

¡Inténtelo! Seguro oue lo que primero será esta pregunta: «Dibujar... ¿qué?» Ahí está el detalle. Espere a que acuda la musa, su inspiración, porque no siempre tendrá usted el tema dado anticipadamente. Y cuando uno espera las ideas geniales a veces desespera, porque a lo mejor están de vacaciones.

Aproveche este momento, esta pausa, para tomar buena nota de un par de cuestiones muy interesantes a pesar de su aparente sencillez. Estas cuestiones son:

Los blancos
La ley de oro

Los blancos

Usted tiene el papel y va a dibujar una figura: Un jarrón, una cabeza... No importa. El papel está en blanco y va usted a empezar. El lápiz roza el primer rasgo y... ¡Cuidado!

Recuerde una cosa cada vez que realice un dibujo de este tipo: Deje abundante blanco alrededor.

Parece mentira, pero es verdad: A nosotros los dibujantes nos duele *desaprovechar* el papel. Queremos llenarlo con nuestro arte, con nuestra inspiración. Y nos olvidamos con demasiada frecuencia de que el blanco, el espacio en blanco, es un elemento más que dará elegancia a nuestro trabajo.

Este es mi consejo: Esfuércese en proporcionar *aire* — vale decir, abundante espacio blanco — a sus dibujos aislados. Si el tema es un retrato, el fondo neutro es fundamental. Un

Para muestra un botón: Busque usted en la prensa diaria cualquier anuncio. A buen seguro que el primero en llamar su atención será aquel cuyo motivo central esté más rodeado de blancos. ¡Es tan cierto! Un tema será tanto más atractivo cuanto mas lo rodee de blanco. Entonces nuestros ojos van a él y nada los distrae. Podemos saborearlo a nuestro placer.



buen blanco alrededor dará a la figura mucho más valor. Equivocadamente muchos creen que un dibujo grande luce más. Por muy bien hecho que esté, no le quepa la menor duda: ganará siempre el que esté más rodeado de blanco. Vea el dibujo de arriba.

La ley de oro

Ya que estamos hablando de composición con un solo elemento, permítame intercalar un breve comentario de tipo profesional.

En mis comienzos, cuando por mi afición al dibujo muchas veces me dejaba tentar por los amigos y les hacía un retrato de cabeza, me sucedía una cosa muy curiosa. La bendita cabeza me salía siempre dibujada demasiado abajo en el papel.

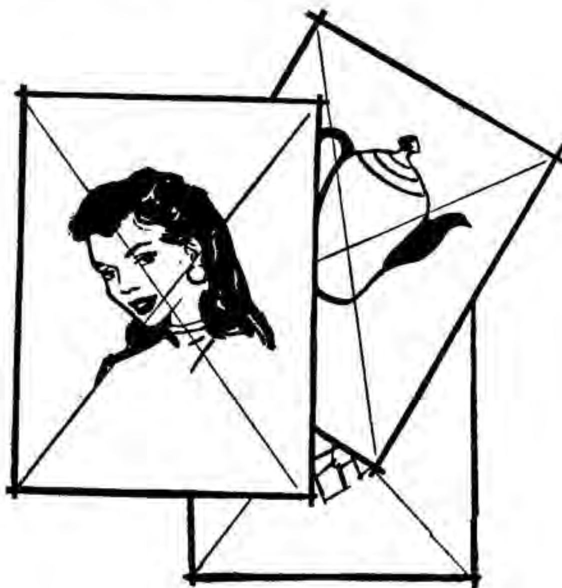
Un día se me manchó la parte de arriba del papel del original y, como no tenía ninguna gana de repetirlo, recorté algo por la parte del margen superior.

¡Hice un descubrimiento! Algo así como el *huevo de Colón* de los dibujantes experimentados: Existe un *centro visual* en el papel que no tiene nada que ver con su *centro geométrico.*

A partir de entonces vi *centros visuales* por todas partes. Hasta la composición tipográfica de esta página que tiene ahora a la vista se fundamenta en el *centro visual.*

Deje más blanco abajo que arriba.
El dibujo estará entonces en su centro visual

Los dibujantes llamamos a esto *la ley de oro.* El centro auténtico de un espacio en blanco no nos sirve; necesitamos un centro ideal. He aquí cómo el artista modifica las leyes geométricas en beneficio de la Estética.



LA COMPOSICIÓN CON MÁS DE UN ELEMENTO

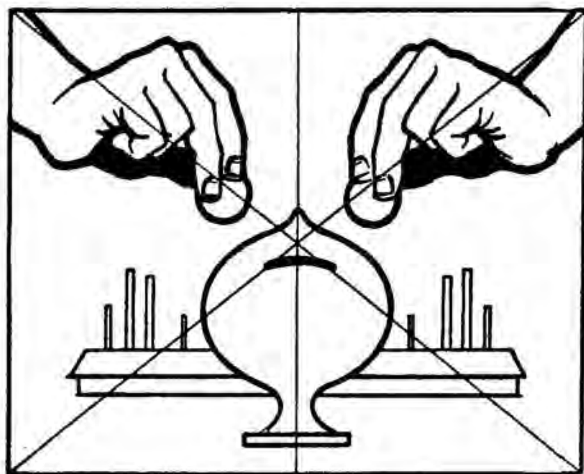
La composición con más de un elemento exige, además de tener en cuenta la cuestión de los blancos y la *ley de oro* que acabamos de estudiar, dominar a la perfección tres aspectos básicos:

La línea
El centro de interés
El equilibrio

Son tres aspectos del dibujo bien compuesto que independientemente carecen de valor; pero si están bien trabados en un dibujo hacen de éste una obra perfecta desde el punto de vista estético. Si a esto une usted la perfección técnica, tendrá una obra perfecta en todos los sentidos.

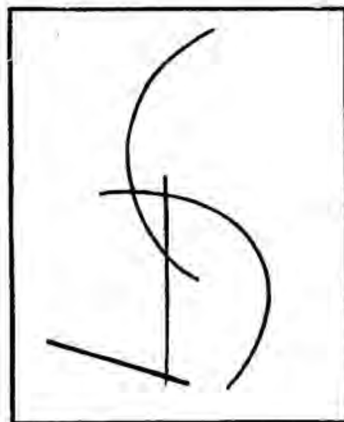
Primer aspecto: La línea

Lo primero que el dibujante hace para inspirarse es trazar líneas. La línea es el comienzo de toda composición. Puede fijar el tipo de la misma en que vamos a inspirarnos y nos sirve de guía al trabajar para fijar el centro de interés y el equilibrio del dibujo.



En la composición de tipo simétrico la línea vertical nos servirá para desdoblar — casi exactamente — el dibujo. Podemos dar mayor riqueza a este tipo de composición por medio de nuevas líneas que regulen la disposición de los trazos dentro de una formalidad justa.

Pero donde la línea adquiere todo su valor como *principio* es en la composición de tipo asimétrico o informal. Aquí sí que el dibujante o el pintor pueden dejarse llevar por su instinto artístico, porque cada línea que trace en el momento del *rapto* al diseñar su trabajo le servirá



Las líneas pueden servirnos para retener lo esencial de un motivo visto en un momento en que no podemos dibujar.



de base para su inspiración, le sugerirá aspectos que ayuden a la composición final.

El trazar líneas sobre el papel, guiados sólo por el impulso del arte que llevamos dentro — siempre que lo tengàmos, claro —, es un medio para perder el miedo hacia el papel en blanco. La línea es una invitación a continuar. La línea nos da pie para crear formas y las formas nos llevan al dibujo terminado, completo.

La línea libre es un elemento creador para el artista. Pero cuando la inspiración no acude a nuestra llamada en cuanto lo deseamos, también podemos *fabricarla* a base de fabricar por nuestra cuenta una línea determinada.

Hay muchos tipos de composición que se inspiran en líneas que a su vez se inspiran en *letras*.

Una letra es de por sí una composición esquemática resuelta en una superficie blanca, en un espacio. Si ese esquema lo trasladamos a un espacio mayor y sobre él nos inspiramos para trazar el bosquejo de un tema — estoy hablándole del dibujo de *imaginación*, no del dibujo sobre modelo —, habremos dado el primer paso en composición prefabricada.

Algunas letras resultan, en cuanto a su composición esquemática, mejores que otras. Por lo general, son más adecuadas las más simples dentro de su asimetría.

Vea los ejemplos, de esta página y de la siguiente, inspirados en composición a base de letras.

Fíjese, por ejemplo, en el dibujo del pie, inspirado en la *L*. Esta letra sugiere, por encima de todo — aún antes de contemplar la ilustración —, un primer término al margen y, al pie,









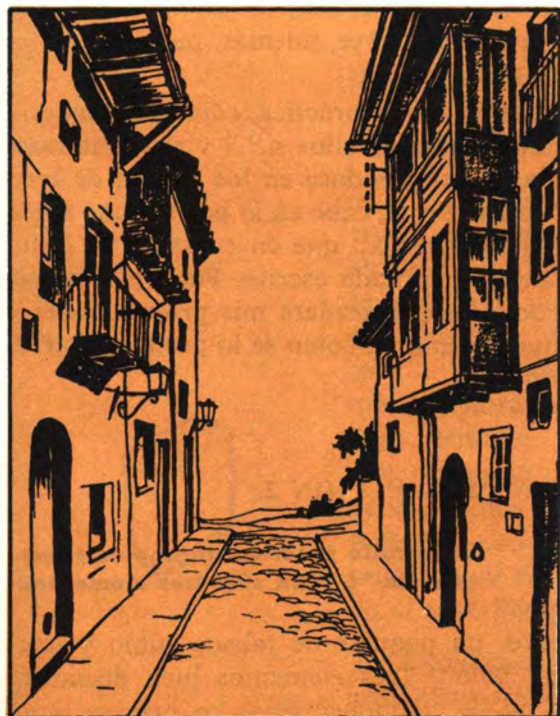
G



C



U



Z



en segundo término, algún elemento casi secundario. Le hablo, como es natural, de una composición extremada. Pero resulta tan cómoda... Muchos profesionales la emplean frecuentemente.

La composición en *L*, aparte de ser una de las más empleadas — quizá por su facilidad —, es una de la mejores en un aspecto: sirve de marco para centrar un tema. La línea vertical adquiere preponderancia sobre la horizontal.

Segundo aspecto: El centro de interés

Al disponernos a componer un tema debemos empezar por considerar todos los elementos que deben formar parte del mismo. Hemos de analizarlos uno a uno, de modo que, con su estudio, podamos llegar a una conclusión.

La composición del tema viene dada muchas veces por los mismos elementos. Su particular estructura es la base para que el dibujante pueda deducir la línea de composición más adecuada y, una vez decidida, permite esbozar el conjunto, ensayando, ensayando siempre hasta conseguir un resultado perfecto.

Toda composición debe fijar un centro de interés en el tema elegido.



Además, la línea debe unir visualmente todos los elementos del tema.



Toda composición debe conseguir dos efectos principales:

Centrar el interés
Conservar la unidad (línea de composición)

Ya hemos visto antes cómo conseguir, mediante una disposición adecuada, la unidad lineal que enlace todos los elementos de la composición.

Pero esta línea debe perseguir un objetivo tanto o más importante: centrar el interés. Todos los elementos de la composición deben estar dispuestos de tal forma que la mirada del espectador *no se vaya del cuadro*.

Esto es importantísimo. En esta segunda lección no puedo extenderme demasiado sobre tema tan vital; lo que sí haré es darle unas nociones mediante el estudio de un tema determinado. Este estudio le dará a conocer cómo ha de prepararse *mentalmente* para sopesar todas las circunstancias que concurren en la composición de un original, y se dará cuenta, a través de él, de que la línea de composición que le sirve de base sirve, además, para centrar el interés en el tema.

Vea ahora, en la práctica, cómo marcha eso. Consulte el «Desarrollo» n.º 3 y siga mis razonamientos deteniéndose en los puntos de interés. Naturalmente, cabe en lo posible que usted no opine como yo... que en cuestión de gusto estético no hay nada escrito. Pero, por lo menos como base, considere mis proposiciones y enfoque el tema tal como se lo propongo. ¿Preparado?

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 2.ª

Desarrollo práctico de una composición en "L" con sólo tres elementos.

1. — Ahí tiene usted un jarro, un paquete de tabaco rubio y una copa de esas tan elegantes, tipo balón. Tres elementos bien dispares, pero con los que forzosamente ha de componer algo. Lo primero que



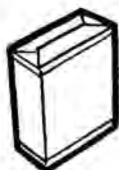
hay que hacer es ponerse a pensar un poco, con los ojos abiertos, para que las tres imágenes empiecen a ser barajadas en la imaginación. Veamos... el jarro tiene una forma muy estilizada; es alto, pero de curvas muy suaves. Su línea es moderna; el asa da la impresión de ser cómoda y, ciertamente, es un tanto audaz. La boca del jarro tiene un *pico* que se *lanza* y que será utilísimo para verter el contenido, cuando lo tenga. Sí; es el elemento más importante de los tres. Alto, delgado... sin ninguna duda predomina sobre los demás. (¿Se ha fijado usted? El jarro nos ha llamado la atención, dejando los dos elementos restantes como meramente secundarios. Efectivamente, es el jarro lo que decide el tipo de composición. Ya me la ha sugerido. Es...)

2. — Composición en *L*. ¡Claro! Predomina la verticalidad del jarro. (O no tan claro. Quizá a alguien se le ocurriría la composición de tipo simétrico en triángulo: un elemento vertical en el centro y, a cada lado, uno de los elementos secundarios. Pero, ¿no le parece mejor prescindir de ese tipo tan frío de composición? Yo lo he decidido así y por eso continúo pensando en la composición en *L*.) Ésta es la razón que me ha movido a esbozar el jarro a la izquierda del papel. Ése ha sido mi primer impulso. Todavía no sé cómo colocar los dos elementos secundarios; pero sí sabe usted que en una composición en *L* debemos situarlos siguiendo el pie natural de esta letra. Vamos a intentarlo, ¿no le parece?



3. — Ya tiene usted una idea en la mente, una idea que ha nacido de su primera decisión al componer guiado por el volumen del elemento preponderante: el jarro. Pero esto no basta. Ha de fijar usted la unidad lineal, esa línea ideal que nos sirva de lazo de unión para todos los elementos. Así: el jarro, la copa, el paquete... El jarro, el paquete, la copa... Curvas alargadas con curvas rotundas, pero truncadas con líneas rectas... (¡Qué a gusto me fumaría ahora un pitillo! ¿Y por qué no? Inhalo el humo y sigo:) Predominan las curvas, sí; una curva alargada, estilizada, seguida de una curva rotunda, básica. ¡Exacto! Composición fundamental en *L*. Pero centraré el interés en el tema mediante una unión lineal curva. ¿Qué tal?

4. — Ahora todo es ya mover el lápiz. Lo difícil pasó. Tras, tras, tras... El jarro, la copa, el paquete. Bonito esbozo del tema. Composición en *L*. Predominio vertical. Curvas alargadas... Sí, sí, todo muy bonito. Pero no nos engañemos. Aparte de usted ese papel. Aléjese de él y examine su trabajo fríamente, con ojos de crítico severo. Veamos... Deje que su mirada se pose en el original, sin forzarla. Deje que esa mirada *siga el dibujo*... ¿Qué es lo primero que ve? *La copa.* Siga mirando, por favor. Se trata de que mire, de que analice. De que *razone* lo que acaba de dibujar. La copa. El ojo capta el paquete de cigarrillos casi *de paso;* es un elemento secundario. Pero sigamos. Sobre la copa tiene usted el asa del jarro. La mirada sigue su recorrido visual sin darse cuenta. ¡Fíjese adónde va a parar! ¡Está siguiendo el asa! Sigue arriba... *¡y se va del cuadro!*



Deténgase. Hemos cometido un error. La disposición del jarro en esta composición *es equivocada*. Perserverar por ese camino es contraproducente. Ya le he dicho antes que «todos los elementos de la

composición deben estar dispuestos de tal forma que la mirada del espectador no se vaya del cuadro». Precisamente es lo que acaba de sucedernos. Y no sólo eso: nos sucede también que el centro de interés parece residir en la copa (¡es lo primero que salta a la vista en esa composición!), cuando desde un principio convinimos en que el elemento principal era el jarro. Se trata, pues, de rectificar.

5. — El dibujo está parcialmente rectificado. Tal como queda ahora nos da la razón en cuanto a la línea de unión de los temas. Hemos conseguido, por lo menos, que la mirada del espectador quede dentro de la composición. El asa del jarro refuerza precisamente la curva alargada que sirve de margen al tema. La composición en *L* ha sido mejorada, pero el centro de interés sigue siendo la copa. (Esto no acaba de gustarme. Quiero que sea el jarro el motivo principal de la composición.) Sólo cabe una solución.

6. — La solución es ésta: Puede usted proceder, si quiere, al análisis de esta composición que considero prácticamente definitiva; pero creo que, dentro de su sencillez, puede difícilmente mejorarse a estas alturas de sus estudios.

Tercer aspecto: El equilibrio

El dibujante debe encontrar solución, en muchas ocasiones, a un tema ingrato. Dispone de dos masas de diferente volumen y debe componerlas en forma tal que el conjunto resulte equilibrado.

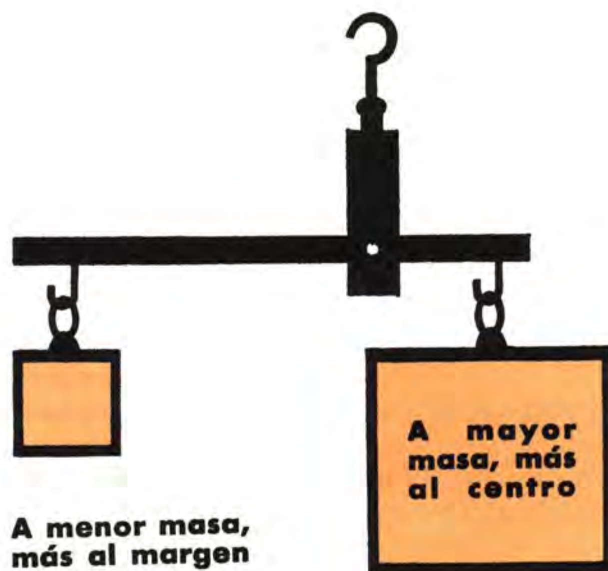
Si dibujamos una figura, algo, a un lado del cuadro, necesitamos inmediatamente compensar el desequilibrio dibujando algo como fondo o ambiente.

Pero ¿qué debemos hacer para conseguir el equilibrio?

Haremos lo siguiente: tomar modelo de la *romana*, ese anticuado aparato de pesar, pero que ahora nos demostrará su utilidad a nosotros los dibujantes.

¿Qué sucede con la romana? Cuando pesamos con ella disponemos de un peso y de un objeto que vamos a pesar. Para conseguir el equilibrio de ambos hemos de mover el peso hacia el extremo del aparato o a la inversa, hacia el centro.

En términos de dibujante, esto queda expresado así:



Pero el artista no se conforma con eso, sino que hace esto:

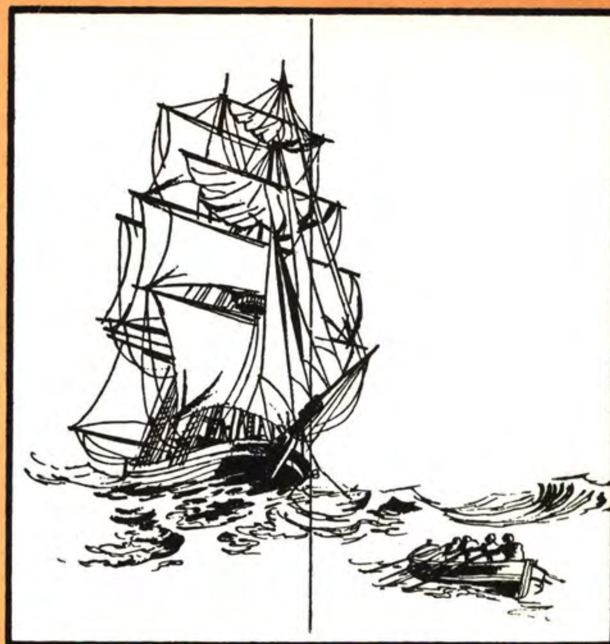
1.° Poner en primer término la masa mayor y la menor en segundo.

2.° Poner en primer término la masa menor y la mayor en segundo.

Fíjese en los dibujos, que le ilustrarán mejor que las palabras todo lo que quiero expresar en relación con el equilibrio en la composición.

Pero el equilibrio no consiste simplemente en resolver con buen gusto y sentido estético la

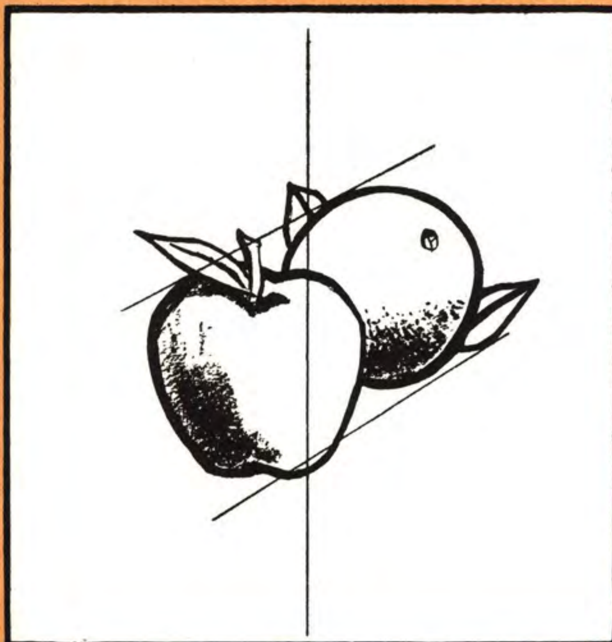




desproporción entre dos masas o volúmenes. Suponga usted que tenemos que realizar un dibujo en el que las masas sean iguales, o casi iguales. La regla anterior no nos sirve en ese caso.

Pero tenemos otra, que nos lo resuelve:

Usted evitará la monotonía en la composición de masas parecidas si las *superpone*, siempre que esta superposición conserve una línea ascendente en diagonal. Así:



El equilibrio de las masas y de las líneas se consigue con dos cosas:

Gusto artístico
Práctica visual

La *práctica visual* le servirá para educar su propio *gusto artístico*. Usted debe estudiar, en función de su propio progreso, no sólo aquellos dibujos y pinturas que se adapten a su manera de sentir el arte, sino también los demás. Porque la postura de la persona que dice *esto me gusta, esto no me gusta,* está bien para la que no se interesa por el dibujo o la pintura, pero no para el aficionado, que debe obtener provecho de todos los campos del Arte.

Sabemos ya cómo proporcionar y encajar los diversos elementos. Sabemos también como fijar el centro de interés. Le he hablado de cómo lograr el equilibrio entre dos masas de diferente volumen o de volúmenes parecidos... Pero en este último caso nos es necesario volver a hablar de perspectiva.

La perspectiva se necesita porque no es suficiente proporcionar diferentes elementos dentro de una composición. Además de estar proporcionados unos con otros, cada elemento debe guardar la debida perspectiva con el elemento principal, y el conjunto ha de guardarla en relación con el punto de vista elegido para la realización del cuadro.

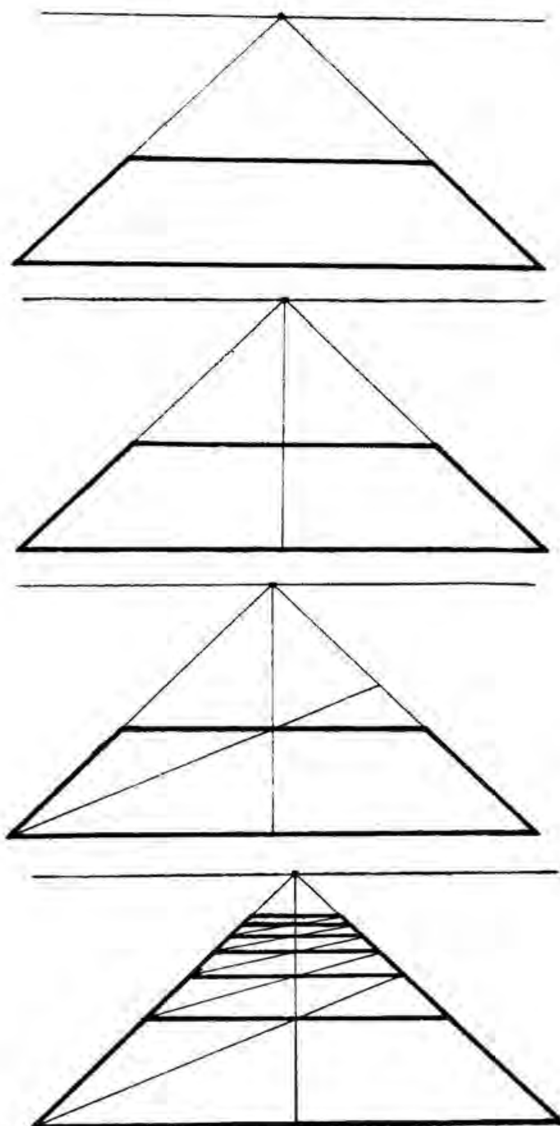
Volvamos, pues, a la

PERSPECTIVA

Sí; ya sé que cuando hablo en plan artístico la lección resulta mucho más agradable. Pero ya le dije en la lección primera que si no se *hace dedos* — ¿recuerda lo que me ocurrió al querer aprender a tocar el piano? — luego es muy difícil corregir nuestros malos hábitos y defectos.

Usted ya sabe dibujar con perspectiva correcta una superficie rectangular concreta. En la lección primera estudiamos la perspectiva paralela y oblicua del cuadro. Las mismas enseñanzas las aprovecharé ahora para desarrollar una nueva práctica: la repetición del cuadro hasta el infinito.

Perspectiva paralela frontal



1. — La prolongación de los lados laterales coincide en la línea de horizonte con el punto de vista. Este es al propio tiempo el punto de fuga. Recuerde que en la perspectiva paralela esto sucede siempre así. Se trata ahora de repetir el cuadrado hasta el infinito, que para nosotros termina en el punto de vista y en el punto de unión de las líneas de fuga.

2. — Trace usted una línea vertical, partiendo del punto de vista y de fuga, de modo que termine en la línea horizontal al pie del cuadrado.

3. — A continuación, trace una línea diagonal, de modo que cruce una de las mitades del cuadrado, prolongándola hasta llegar a la línea de fuga.

4. — Partiendo del punto conseguido con la línea anterior, trace ahora una paralela a la línea horizontal del cuadrado inicial.

Al llegar aquí, ya ha conseguido usted la repetición en perspectiva del cuadrado primitivo. Y siguiendo el mismo procedimiento que acabo de desarrollar, o sea, trazando diagonales seguidas de paralelas, usted puede dibujar con la perspectiva correcta la repetición hasta el infinito de un cuadrado. O de un rectángulo, que viene a ser lo mismo.

En este principio se basa la teoría para la *construcción* del dibujo de un suelo con baldosas cuadradas o rectangulares, por ejemplo; o la de una pared con paneles que se repiten.

Pero en la práctica la labor del dibujante es un poquitín complicada, como vamos a ver en seguida.

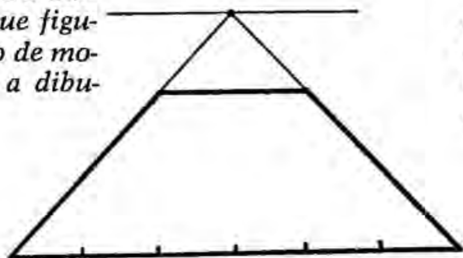
CÓMO DIBUJAR UN SUELO CON MOSAICO

(en perspectiva paralela)

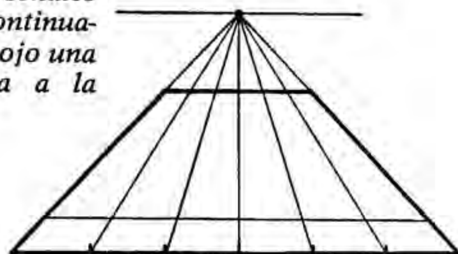
Fijada la línea de horizonte y la línea base del suelo que vamos a dibujar, determinaremos el ancho deseado, trazando a continuación las líneas hasta el punto de fuga, que como ya hemos visto coincide con el punto de vista, justo ante nosotros en la línea de horizonte.

Para dibujar el mosaico he aquí lo que debe hacer:

1.—*Dividir la línea de base en tantas partes iguales como baldosas desee que figuren en el suelo de mosaico que va a dibujar.*

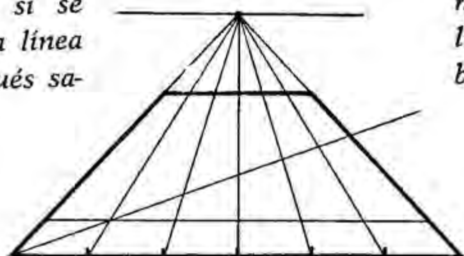


2.—*Trazar las líneas de fuga de las señales hechas y, a continuación, trazar a ojo una línea paralela a la base.*

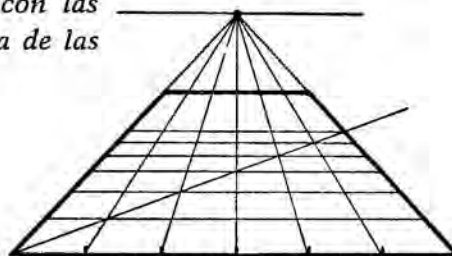


(Pero, ¡cuidado! Según a qué distancia trace usted esa paralela, obtendrá o no el efecto visual de un cuadrado en perspectiva. ¿Cómo saber si ha acertado o no? Muy sencillo: recurra al truco del *cubo de cristal*, del que ya le he hablado en la lección primera. Elija dos de las líneas que se dirigen al punto de fuga. Al pie, debajo de la línea base, repita la medida hasta formar el cuadrado. Repita eso con la línea horizontal que acaba usted de trazar y vea si acertó. El ojo se lo dirá mejor que nadie. Y como es seguro que lo ha hecho bien, sigamos...)

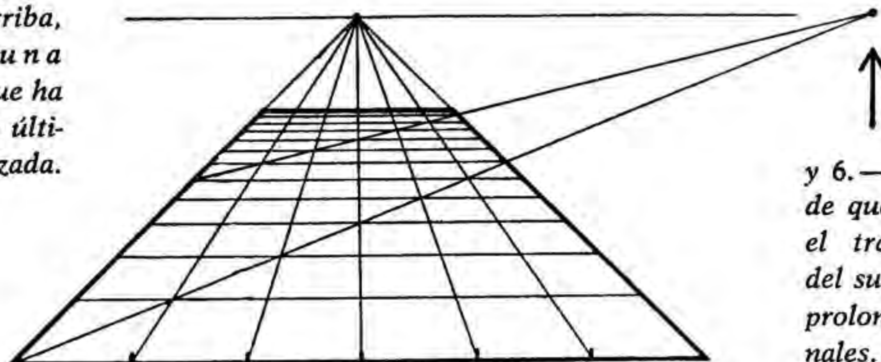
3.—*A continuación trace una diagonal sobre la primera baldosa dibujada, prolongándola fuera del dibujo, como si se tratara de una línea de fuga (después sabrá por qué).*



4.—*Trace seguidamente tantas líneas paralelas como cruces haya de la diagonal anterior con las líneas de fuga de las baldosas.*



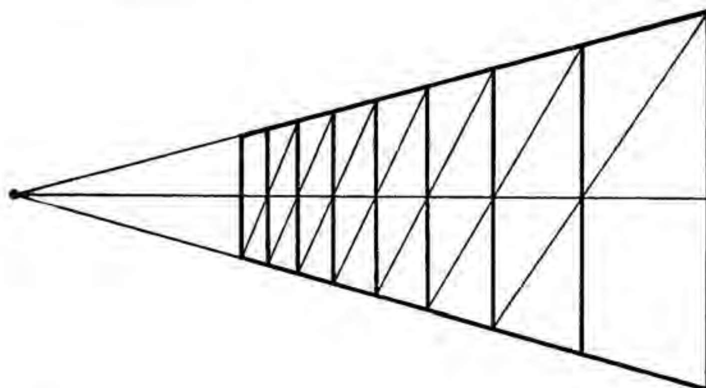
5. — Como la diagonal trazada no le cubre todo el suelo, trace otra más arriba, aprovechando una baldosa de las que ha obtenido con la última paralela trazada.



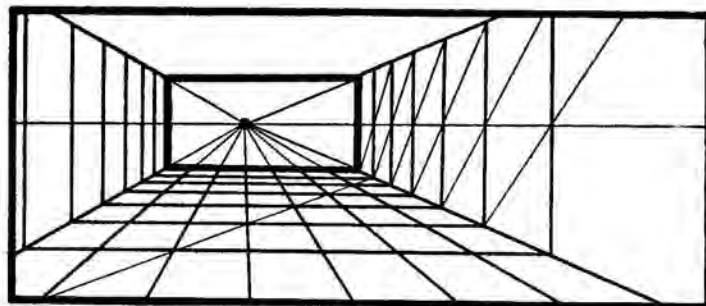
y 6. — Como prueba de que ha realizado el trazado perfecto del suelo de mosaico, prolongue esas diagonales. Deben coincidir en el mismo punto de fuga.

Repetición de un tema vertical en perspectiva paralela

1. — Fíjese en el planteo que doy en este dibujo al desarrollo en perspectiva paralela vertical de una pared con paneles que se repiten indefinidamente.



2. — Y vea ahora la visión conjunta de suelo y pared en perspectiva paralela frontal, a base de mosaico — en el suelo — y de paneles — en la pared —. Esta es la teoría...



Pero en la práctica, el dibujante no suele encontrarse con superficies simples. Ha de tener en cuenta otros elementos.

En las enseñanzas anteriores he partido de un rectángulo — cuadrado o no — que se repetía hasta el infinito y que en los dibujos viene representado por la unión en la línea de horizonte de las líneas de fuga. Pero en la realidad esta superficie rectangular puede contener otros elementos diversos que, al repetir el rectángulo, deben repetirse a su vez.

Para mayor claridad de la cuestión, suponga usted la fachada de una casa de tipo económico. Es rectangular, con la línea de base menor que sus líneas verticales. Queremos repetirla en perspectiva paralela vertical, naturalmente, puesto que predominan las líneas verticales.

Si se tratara simplemente de repetir las líneas de contorno de la fachada no haría falta que le diese más explicaciones: usted ya sabe cómo hacerlo. Pero es que en la fachada hay

una puerta y una ventana... Y éstos son elementos nuevos, con los que no habíamos contado antes.

Nada mejor que una «Serie de Desarrollo» para que usted estudie, practique y comprenda todo el proceso a realizar.

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 2.ª

Desarrollo de un dibujo en perspectiva paralela de una fachada con una puerta y una ventana.

1. — En una fachada tenemos dos series de líneas: verticales y horizontales. Por lo que respecta a las primeras, no hay problema: continúan verticales en su proyección en perspectiva; pero las horizontales se transforman en líneas en profundidad que prolongadas coinciden en un punto de fuga. No podemos utilizar el sistema de repetir el rectángulo mediante el trazado de diagonales auxiliares (como hemos estudiado en las páginas anteriores), porque nos lo impiden la puerta y la ventana.

2. — Lo primero que debe hacer es trazar una línea de tierra (horizontal, claro) al pie del dibujo. A continuación señale un punto de referencia a sentimiento. Para hacerlo sólo ha de tener en cuenta dos cosas: *a*) ha de estar próximo a la primera línea vertical del dibujo; *b*) ha de estar relativamente alto en relación con el dibujo en sí. Tome ejemplo en la ilustración de la «Serie». Bien; ese punto de referencia va a serle muy útil. Partiendo del mismo trace tantas líneas como verticales tenga el dibujo, de modo que crucen por el punto en que cada vertical cruce con la base de la fachada. ¿Se fija usted bien? Pues atención: esas líneas auxiliares que acaba de trazar debe usted prolongarlas hasta la línea de tierra.

3. — Aquí está la explicación del porqué de tanta línea. Sí, amigo; la proyección en la línea de tierra de todos los anchos (fachada, puerta y ventana) debe usted repetirla tantas veces como veces deba repetir la fachada que vamos a proyectar en perspectiva. Suponga que queremos repetirla tres veces; tres veces debe repetir las medidas en la línea de tierra.

4. — Bueno; si usted se precipitara ahora caería en un error de perspectiva. Porque casi sin querer a uno se le ocurre utilizar el *traslado* de las medidas anteriores en la línea de tierra para trazar las nuevas verticales. ¡Y no es eso! Los puntos de medida trasladados debe utilizarlos para trazar líneas de referencia hacia el punto imaginario que ha marcado al margen. Hágalo, por favor. Las medidas que necesita están indicadas en cada cruce de esas líneas de referencia con la línea de profundidad de base de la primera fachada.

5. — Ahora ya puede usted trazar las verticales. Fachada, puerta y ventana irán *trasladándose* en perspectiva, proyectadas sobre las líneas de fuga.

6. — Y para demostrarlo, trace definitivamente, si no lo hizo antes, las horizontales en profundidad que corresponden a la fachada. Emplee seguidamente la goma de borrar y elimine tranquilamente todas las líneas auxiliares trazadas. El dibujo en perspectiva paralela de una fachada con una puerta y una ventana está listo. ¿Satisfecho?

Bien, amigo; aún nos queda un trago difícil a los dos. A usted y a mí: cómo resolver en perspectiva oblicua un suelo con mosaico. Pero para que todo resulte bien claro, vamos a estudiarlo los dos por medio de otra «Serie de Desarrollo».

DESARROLLO N.º 5 — LECCION 2.ª

Desarrollo del dibujo en perspectiva oblicua de un suelo con mosaico.

1. — Partiremos de unos datos imaginarios: la proyección en perspectiva oblicua del rectángulo donde deseamos dibujar el suelo de mosaico. Ya sabe: línea de horizonte, dos puntos de fuga y ya está; ya tenemos el rectángulo. Ahora, para obtener la medida de una baldosa, hará lo siguiente: trace una vertical partiendo del vértice inferior del rectángulo y señale en ella tantas veces como desee la medida que quiera dar al lado de una baldosa. Supongamos que son seis; serán seis las baldosas que *cabrán* a un lado del rectángulo. Bien; a partir de la última medida trace una línea de fuga y seguidamente una línea vertical, paralela a la anterior, que partirá del otro vértice del rectángulo. Tenemos ahora la proyección de otro rectángulo, por el que trazará una diagonal.

2. — Trace ahora las líneas de fuga correspondientes a las medidas de baldosa (seis) que ha señalado antes. Con que lo haga hasta la diagonal es suficiente. A partir de cada punto de cruce, trace nuevas líneas verticales, paralelas a las ya dibujadas, hasta que crucen la línea de fuga del rectángulo en el que vamos a dibujar el suelo de mosaico.

3. — Los puntos de cruce de las verticales con la línea de contorno del rectángulo le servirán ahora para trazar otras tantas líneas de fuga. Hágalo. Observe que ya tiene, después de trazar esas líneas, medio trabajo hecho: hileras repetidas de un lado al otro del rectángulo.

4. — Vamos ahora a trazar el primer mosaico. Trace a sentimiento un cuadrado en perspectiva oblicua — si quiere estar más seguro, suponga que es un lado de un cubo y haga la prueba del cubo de cristal — y luego, tire una línea diagonal hacia arriba en ese cuadrado. Dicha diagonal debe trazarla de modo que sobrepase la línea de fuga más superior del rectángulo. ¿Ya?

5. — Entonces puede hacer lo siguiente: Trace líneas de fuga que pasen exactamente por el cruce de la diagonal con el resto de las líneas de fuga trazadas anteriormente, o sea, las que forman las hileras en perspectiva. Y ya tiene usted trazada la proyección en perspectiva oblicua de un suelo de mosaico. ¿Verdad que es fácil?

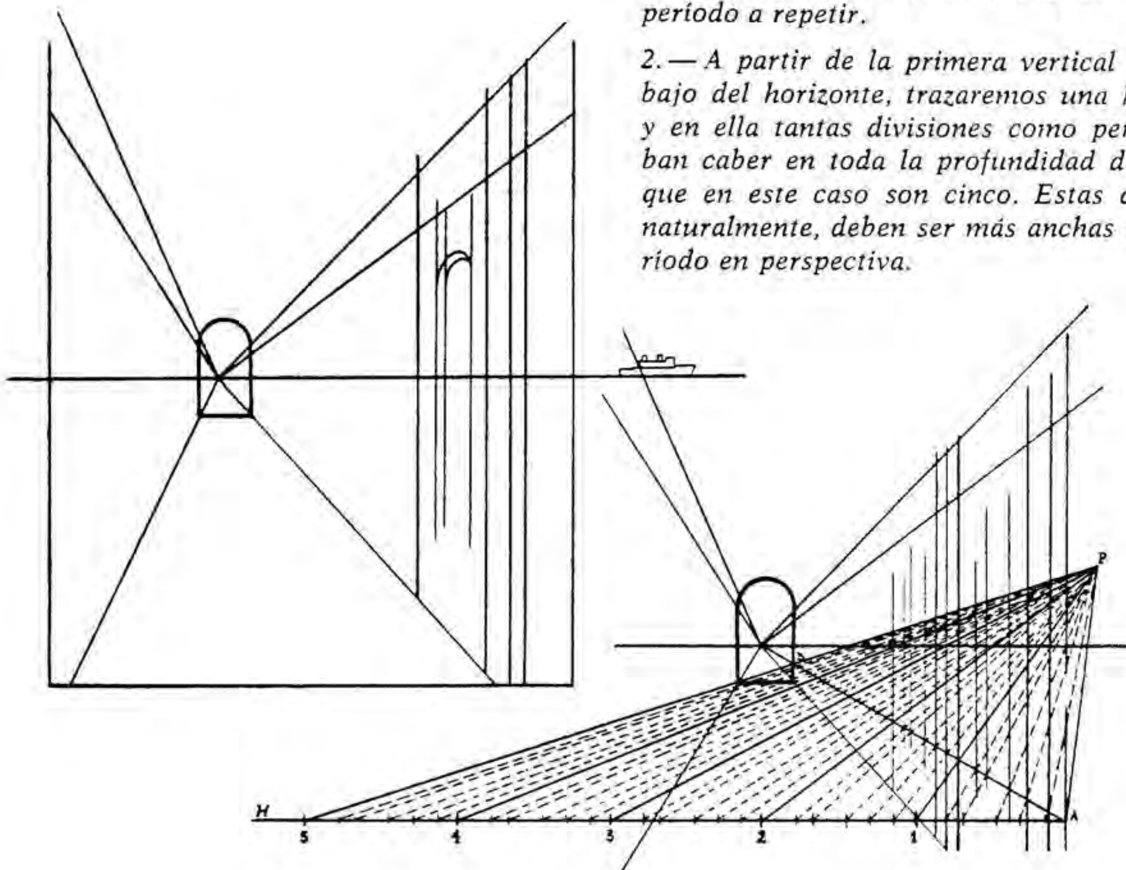
Para llevar a la práctica todos los conocimientos adquiridos hasta aquí, le propongo que siga el consejo dado en la lección primera: seguir las explicaciones que le doy mediante los «Desarrollos» con el lápiz en la mano. Es decir: dibujando usted, mientras sigue la lección, todas las prácticas que se le proponen. Ahora, por ejemplo, para demostrarse que ha asimilado el contenido de la lección, reproduzca en papel aparte y a distinta medida el tema del siguiente «Desarrollo»: un pasillo palaciego.

Modelo práctico de perspectiva frontal, con suelo de mosaico y repetición de un tema vertical.

El desarrollo progresivo de este dibujo se inspira en las enseñanzas de la lección primera y segunda. En realidad, se trata de un ejemplo de perspectiva frontal ligeramente falseado para obtener mejor efecto artístico. Algunos detalles del original los realizará, pues, a sentimiento, pero guiado por todo lo aprendido. Vamos, pues, a desarrrollar ese dibujo, para que usted lo lleve a cabo por sí mismo.

1. — Una vez situado el punto de vista, trazaremos «a sentimiento» las verticales del primer período a repetir.

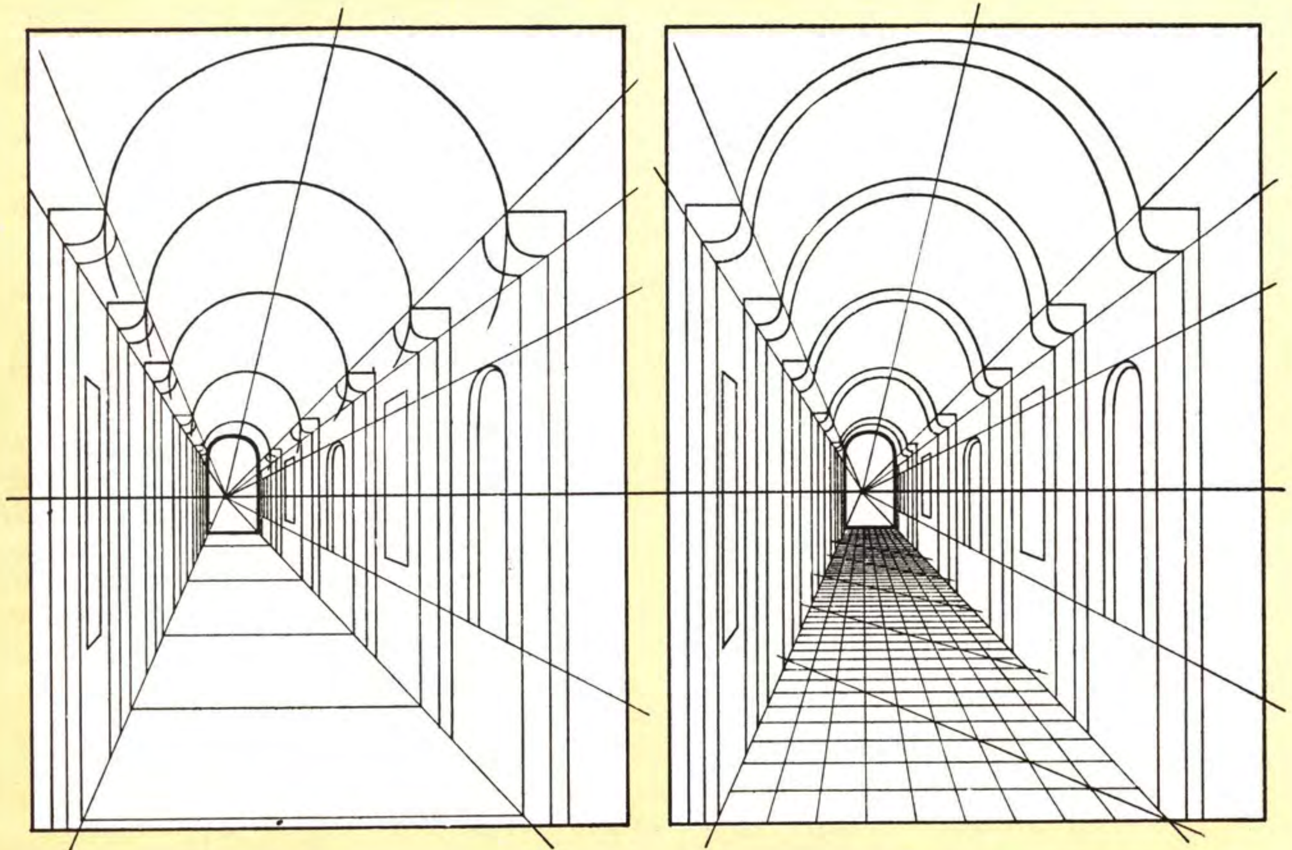
2. — A partir de la primera vertical y por debajo del horizonte, trazaremos una horizontal y en ella tantas divisiones como períodos deban caber en toda la profundidad del pasillo, que en este caso son cinco. Estas divisiones, naturalmente, deben ser más anchas que el período en perspectiva.



3. — A partir del punto A, primero del período, trazaremos una línea de profundidad que cortará en B la vertical de la puerta; este punto será el último del último período. Se trata de proyectar sobre la línea A-B los puntos que nos indican la profundidad a que se encuentran las verticales del período.

4. — Para ello, trazaremos una recta que pase por 5 y B, y la prolongaremos. Desde 1, trazaremos otra línea que, pasando por el último punto del primer período sobre AB, cortará en P la prolongación de 5 B. Este punto P será un punto de fuga ideal, que nos servirá para llevar en perspectiva las divisiones que hagamos sobre la horizontal H.

5. — Podemos proyectar ya las cinco divisiones principales del período y entre A y 1 las divisiones intermedias del primer período. Llevando estas divisiones que hemos encontrado sobre la horizontal, sobre los demás períodos, podemos (trazando fugas al punto P) encontrar sobre AB los distintos puntos que nos indiquen las verticales de los períodos en perspectiva.



6. — Trace ahora las fugas para los ventanales y los cuadros. Termínelos, puesto que tiene todos los elementos. Trace asimismo unas paralelas horizontales; le servirán para fijar las verticales de las columnas de la izquierda. Ocúpese en seguida del techo trazando en primer lugar una línea de fuga por el centro. Trace a continuación las circunferencias de los arcos. Observe que éstos empiezan en la parte externa de las molduras, y no junto a la pared. Tenga en cuenta, además, que como la perspectiva no es totalmente frontal, debe falsear un poco esas circunferencias, para que el original no pierda gracia.

7. — Ocúpese ahora del suelo. Debe trazar el mosaico y, para ello, recuerde la lección: Medida ideal de un cuadro, que se repite en la horizontal de la base; líneas de fuga; diagonales, etcétera. Todo lo sabe usted ya y no hace falta repetirlo. Termine después el techo: para trazar los arcos recuerde que el punto de vista resulta algo lateral; por consiguiente, trabaje a sentimiento para dar realismo a esos arcos. Y acabe el dibujo. Borre, retoque y afínelo. Lo que falta ha de ponerlo su buen gusto artístico y sus ganas de trabajar; ya verá cómo sale de ésta plenamente satisfecho del resultado.

EL DIBUJO COMO OFICIO



TODO PAPEL TIENE UNA CARA.—Si usted quiere poder distinguir a un profesional de un principiante, obsérvelos cuando toman el papel para empezar a trabajar. El principiante tomará el papel y empezará a dibujar sin más. El profesional, no. El profesional mirará primero la *cara* del papel... Porque todo papel tiene una cara; el dibujante de oficio lo sabe y usted también, a partir de hoy. Debido al proceso de fabricación del papel, éste — si lo examina usted a través de un cuentahilos podrá comprobarlo — está formado por una *trama* bastante parecida al curioso *tejido* de esto, de un tejido. En la base, la trama queda algo aplastada, en tanto que por su parte superior el papel conserva sus características, según sea su proceso de fabricación.

Tome ahora el papel, una vez fabricado, y compruebe lo que le estoy diciendo. La parte apta para dibujar es aquella que tiene esas rugosidades tan características del papel de dibujo; rugosidades que el dibujante bueno aprovecha en su beneficio cuando trabaja. Esa es la cara que, cuanto mejor es el papel, más se distingue del dorso, que por regla general es más liso.

Esta diferencia entre cara y dorso del papel es más acusada en unos papeles que en otros. A veces no tiene casi importancia, como sucede con el papel de edición — el de esta misma lección —; pero en determinados papeles se distingue a simple vista. Téngalo en cuenta.



EL FASTIDIOSO PAPEL ENROLLADO.— Usted se encontrará muchas veces con que — en la papelería, por ejemplo — le entregan el papel enrollado. También se dará el caso, más de una vez, que tenga necesidad de enviar — o recibir — dibujos ya realizados en un tubo de cartón que sirve de protección. ¡Qué fastidio!, pensará usted. ¡Vaya protección! Sin embargo, el peligro no está en el enrollamiento, sino en los dobleces. Estos sí que no tienen arreglo posible, cuando se trata de papel de dibujo.

Pero es fácil desenrollar el papel enrollado. No haga como muchos: volver a enrollarlo, pero al revés. Si lo hace así sólo conseguirá aumentar las arrugas y correr el riesgo de que luego no le sirva para nada.

¿Qué hay que hacer, pues? Simplemente, esto:

Utilice el canto de la mesa para ese proceso de desenrollamiento. Tome la hoja de papel con ambas manos, de modo que el abarquillamiento quede hacia la parte exterior de la mesa. Apoye el papel en el canto y *paséelo* por él en un sentido y otro. Estoy seguro de que el abarquillamiento del papel habrá desaparecido por completo.

Pruebe este sistema con un papel cualquiera, a modo de ensayo, y una vez haya adquirido ese poco de práctica que todos necesitamos, *archive* este conocimiento en espera de tener que utilizarlo en serio.

¡Un momento! La lección de hoy ha terminado, pero no quisiera despedirme de usted... todavía. Quiero darle una noticia que espero sea de su agrado: A partir de esta lección, como complemento de sus estudios, vamos a hablar usted y yo de Arte — de este Arte con mayúscula por el que tanta inquietud sentimos los del oficio que nos lo tomamos en serio —.

Quisiera que usted, de un modo sencillo, fuese adquiriendo unos conocimientos sobre la historia del Arte que paso a paso le diesen un fundamento para poder opinar. No pretendo darle fechasy datos; pretendo únicamente que usted tenga una idea del pasado Recuerde que el presente no es algo que nace con nosotros... Todo sigue una línea que empezó hace miles de años y lo que hacemos hoy quizá no sería *así* si el pasado hubiese sido otro.

En fin: espero despertar su curiosidad y sus deseos de saber más cada día sobre lo que hicieron nuestros antepasados. Llegaremos así, lección tras lección, a lo que hacen nuestros semejantes y usted — que por entonces ya podrá ser considerado un verdadero artistá — estará al día sobre tendencias y modos de hacer. Empecemos, pues...

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

"Cada arte es la expresión de un tipo de civilización, de un sistema de creencias."

ANTOINE BON.

¿Está usted seguro de que su vecino ve las cosas igual que usted?

No le sorprenda la pregunta. Viene dada porque un mismo tema propuesto a distintas personas, a distintos dibujantes, no todos lo resuelven idénticamente, a pesar de que deben inspirarse en un mismo original. ¡Y eso que deben *copiarlo!*

Este hecho tiene una explicación: El dibujante no es una máquina de reproducir; es una persona. Por eso existen dos formas de ver: la *objetiva* y la *subjetiva*.

La forma objetiva

Una máquina de fotografiar ve las cosas objetivamente. No tiene sentimientos y, por tanto, lo que ve es reproducido fríamente. Cualquier máquina de características idénticas a la primera, y en igualdad de circunstancias, nos dará una reproducción igual.

La forma subjetiva

La vista humana *no puede ser objetiva.* Forma parte del hombre, y en ella intervienen sus sentimientos, su manera de ser, sus impulsos naturales. Nosotros no podemos reproducir lo que vemos con la frialdad objetiva de la máquina. Y como no existe una igualdad total entre los hombres, cada versión humana de lo que vemos será más o menos diferente.

Podemos decir, pues, que en líneas generales todo es según sean los ojos que miren...

Picasso no ve las cosas como las veía Fortuny. Por eso los cuadros del uno son tan diferentes de los del otro.

Lo que existe — lo que vemos — sólo existe porque existimos nosotros. Usted, y nadie más que usted, ve las cosas con una forma y un color determinados. Es su propia sensibilidad, su propia manera de ser, es usted mismo quien crea aquello que le rodea conforme usted lo ve... y que nadie más que usted ve exactamente como usted lo ve ahora o como lo verá mañana.

No le extrañe, pues, que cada artista — sea dibujante, pintor, escultor o arquitecto; músico, poeta o escritor — trate la realidad, *su realidad,* de una manera, de un modo que quizá no se corresponda con la realidad tal como usted la vive y tal como la ve.

Si esto ocurre considerando las cosas individuo por individuo, ¿qué no ocurrirá si situamos al individuo en su época? Las formas de vida, su nivel cultural, sus creencias religiosas, el país en que reside, influyen considerablemente en su trabajo...

Multitud de enseñanzas se desprenden estudiando — y comprendiendo — la labor que el hombre ha realizado en el plano del Arte. Vemos cuál ha sido su evolución artística, sus tendencias... Y de este modo, al considerar lo que hoy hacemos nosotros, nuestro espíritu es más comprensivo y abierto a todos los impulsos. Porque quizá mañana se nos juzgue.

1. - El artista de las cavernas

En el comienzo, el hombre era como un niño; todo instinto. Nacía, crecía, se reproducía y moría. Era un ser más sobre la tierra, sin otras inquietudes que las naturales, predominando el afán de procurarse alimentos y defenderse de aquellos animales que se los disputaban.

Su desarrollo mental era inferior al de los seres salvajes, apartados de nuestra Civilización, que aún viven en África o en Oceanía.

¿Qué hacen esos seres? ¿Qué hacen nuestros niños? Tienen una gran afición por los trazos realizados

con una simetría primitiva. Rayas en el suelo o en las paredes... Repetición de temas... Luego reproducen en un plano aquello que ven, sin ninguna noción de perspectiva. Todo es simple, lineal...

Después, tan pronto como sus manos son un poco más hábiles, fabrican muñecos sin forma definida, pero que en realidad reproducen en volumen a los seres que conviven con ellos.

Fíjese bien en esto: la invención todavía no existe en el hombre-niño del comienzo. Pinta y modela, pues, sólo aquello que ve, lo que le rodea. No sabe apreciar el paisaje, porque para él no tiene finalidad. Sólo los animales que caza, las armas que utiliza y los seres como él son motivos que le impulsan. Será esto, pues, lo que reproduzca en sus pinturas y en sus monigotes moldeados.

Estamos en la edad de piedra. El artista de las cavernas modela mujeres desnudas de formas toscas y pesadas: el vientre, los senos y las nalgas estan exageradamente desarrollados. Los dibujos de animales resultan más perfectos. Cuando aparecen dibujados sobre roca, el artista aprovecha los relieves de la misma para dar volumen a su obra. Pinta en colores rojos, negros o rojinegros. Pero no se preocupa por la composición ni por la perspectiva.

En los conjuntos de hombres y animales se observa que el motivo es la caza o la guerra. El dibujo es realista, pero con una visión de conjunto. El realismo primitivo es ingenuo y no debe usted confundirlo con el detallismo. Los cazadores están habituados a ver instantáneamente los animales que cazan. Saben, pues, cuáles son sus movimientos y pueden reflejarlos con precisión.

Sabemos, pues, que el hombre de las cavernas pintaba y hacía monigotes. Lo que ignoramos es por qué o para qué lo hacía.

Quizá, si comparamos ese hombre con el salvaje actual, llegaremos a la conclusión siguiente: Pintaba con fines utilitarios, porque con sus dibujos perseguía obtener un beneficio de tipo mágico. Así, si pintaba un bisonte herido por sus flechas, quizá



pensase que lo que pintaba conforme a su deseo —*mis flechas hieren a mi enemigo*— debiera ser realidad cuando saliese de caza.

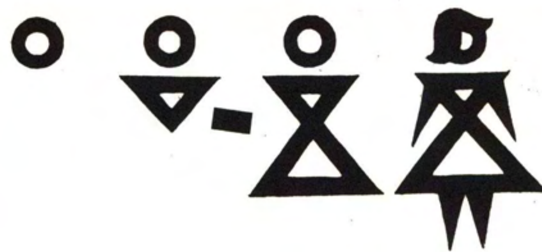
Y ese sentido mágico que aparece en el hombre desde sus comienzos es el que nos conduce en el transcurso de los tiempos al conocimiento de la estética, de la belleza, del Arte por el arte —a través de un tamiz religioso—; del Arte más desligado de de las apetencias instintivas del hombre.

Resumen: Lo que entendemos por *prehistoria* no termina en todas las partes del mundo al mismo tiempo. Tres mil años antes de Jesucristo puede darse por terminada en Mesopotamia (lo que hoy llamamos Oriente Medio) y en Egipto. En la Europa Occidental alcanza hasta unos cientos de años antes de la Era Cristiana. Sin embargo, en América estaban todavía en la prehistoria cuando desembarcaron los españoles, y todavía hoy, en Africa y Oceanía, ciertas regiones viven en condiciones parecidas.

Documentación: El «jabalí» reproducido se encuentra en las cuevas de Altamira, Santander (España). La «cacería de venados» (reproducción parcial) se encuentra en el barranco de Valltorta, Castellón de la Plana (España).



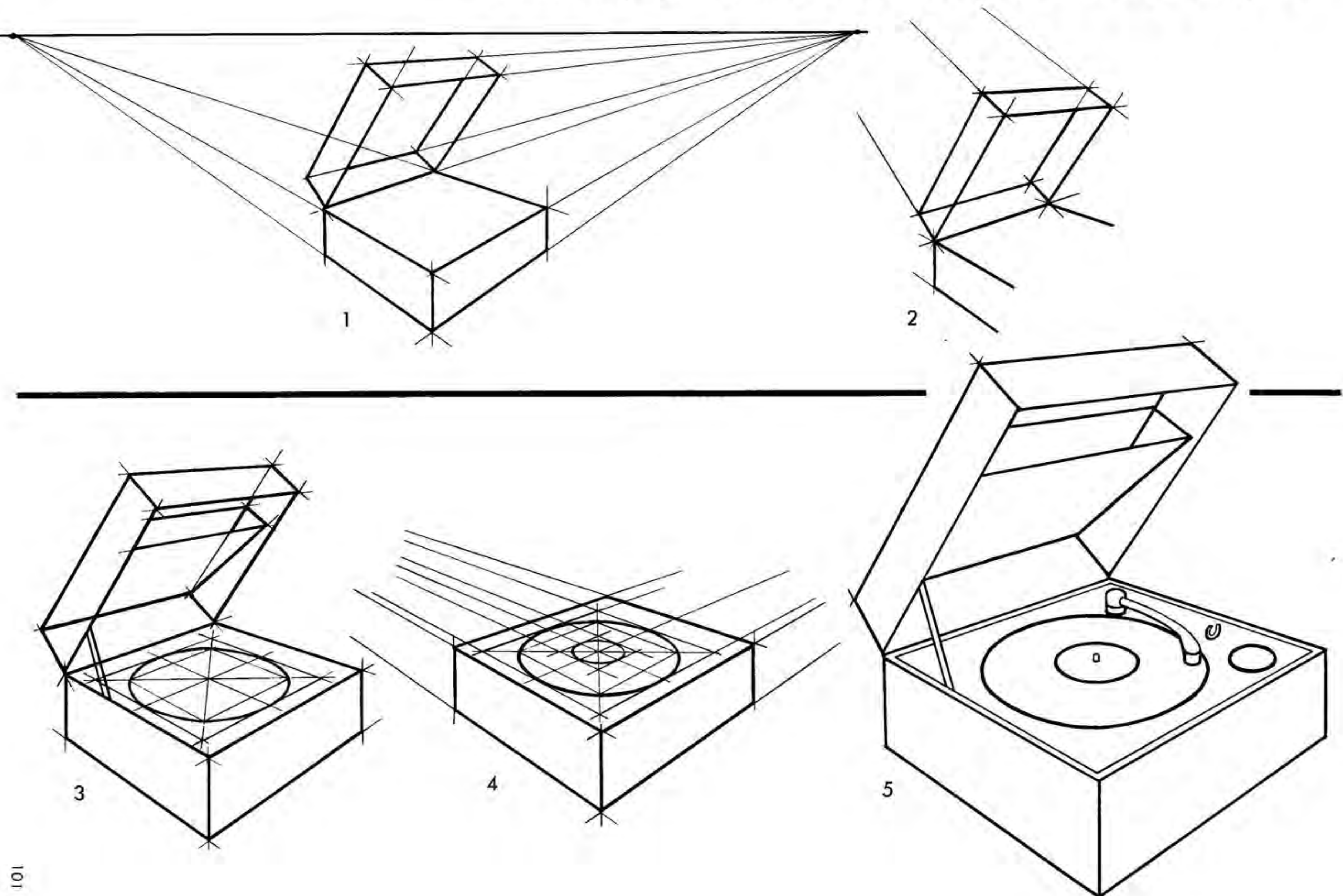
desarrollos



2

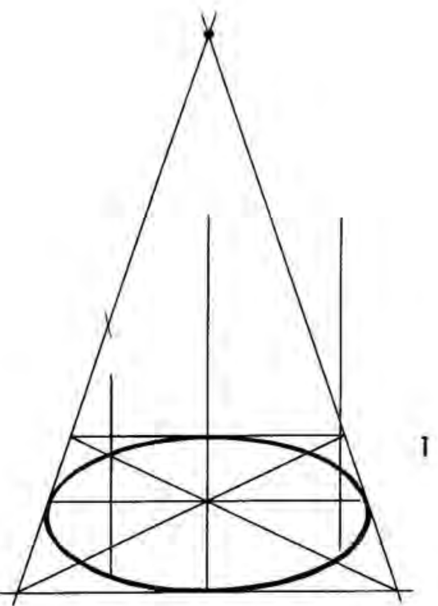
DESARROLLO N.º 1 — LECCION 2.ª

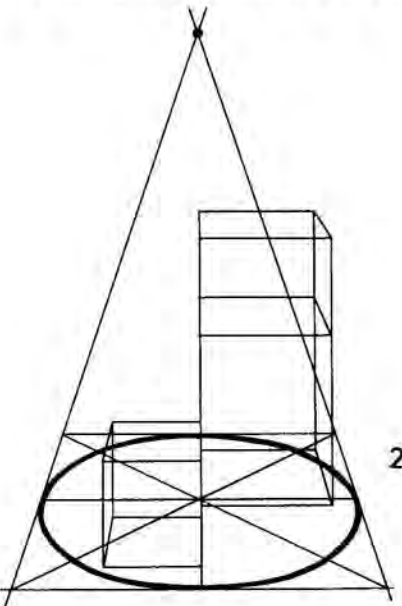
Desarrollo en perspectiva oblicua de un aparato tocadiscos abierto, con un disco puesto

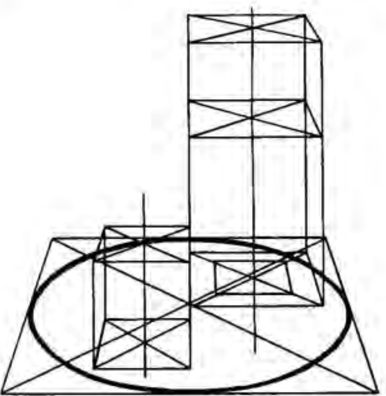


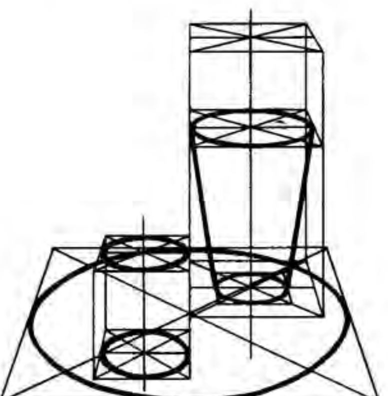
DESARROLLO N.º 2 — LECCION 2.ª

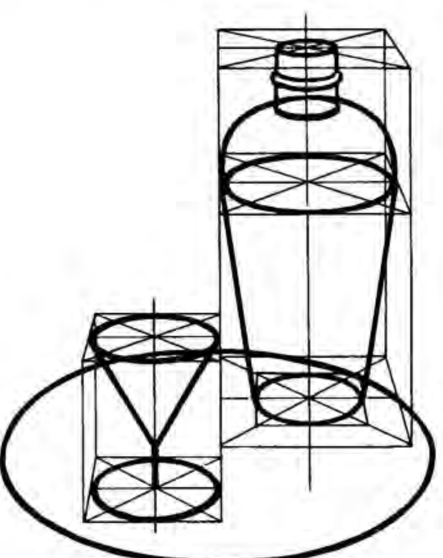
Desarrollo en perspectiva paralela del dibujo de una bandeja con una coctelera y una copa


1


2


3

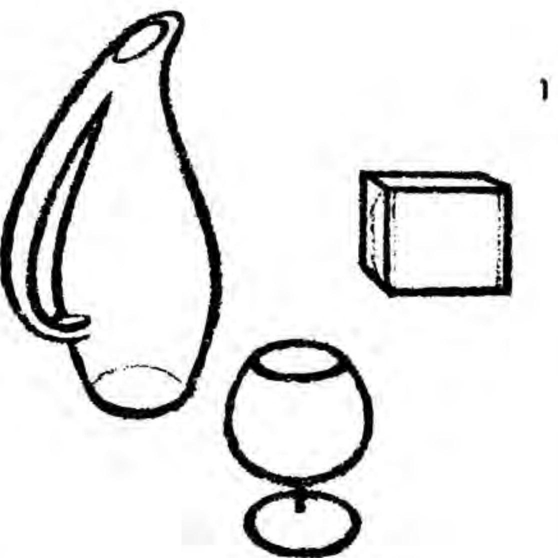

4

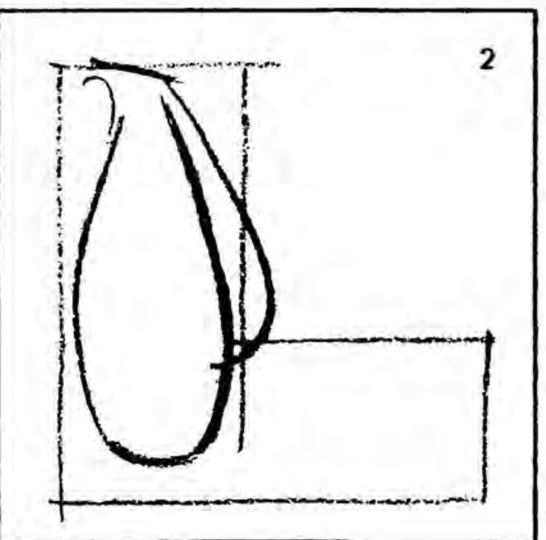

5

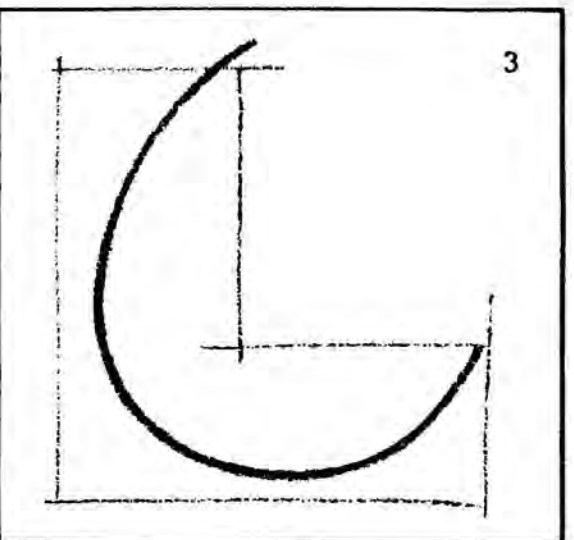

6

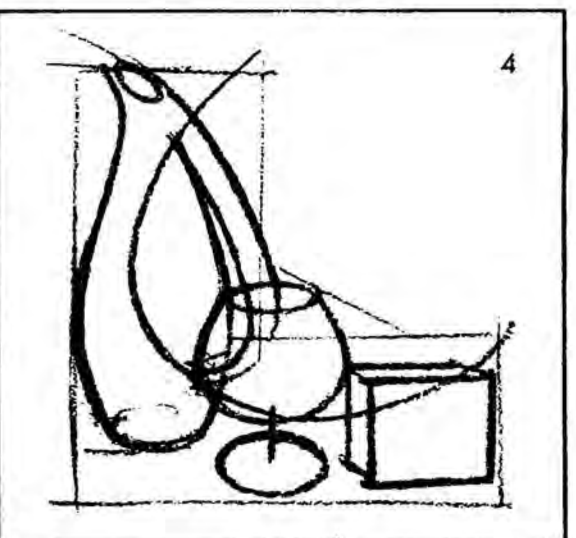
DESARROLLO N.º 3 — LECCION 2.ª

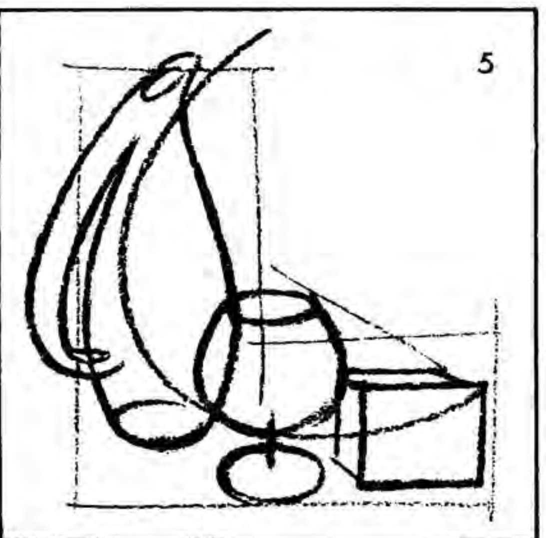
Desarrollo práctico de una composición en «L» con sólo tres elementos

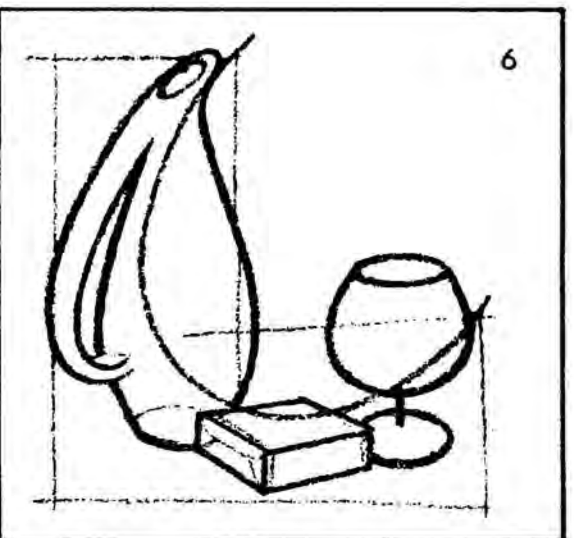






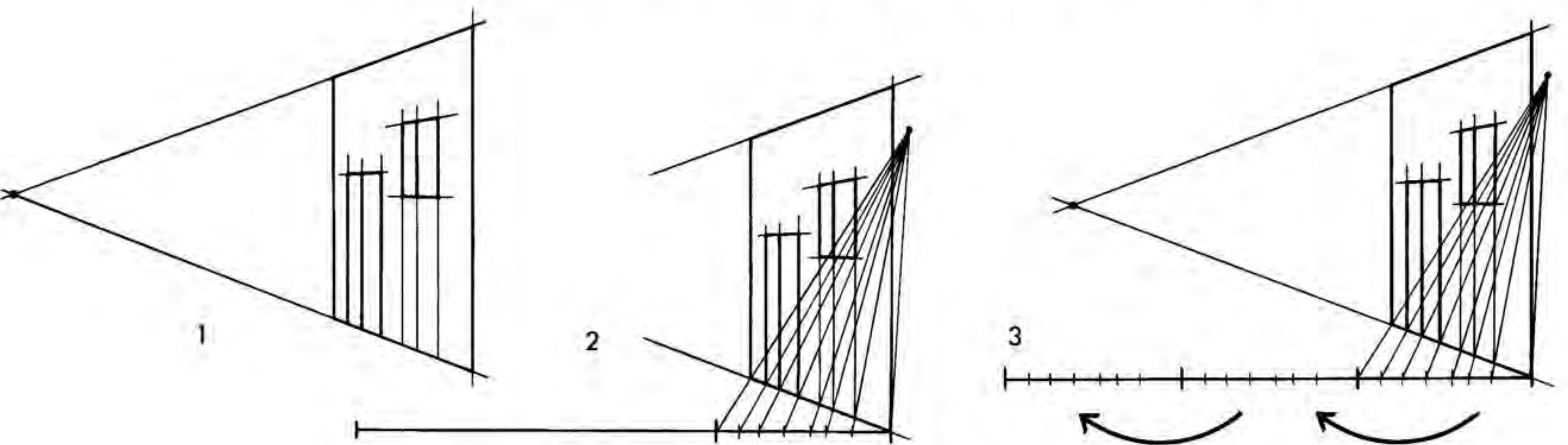


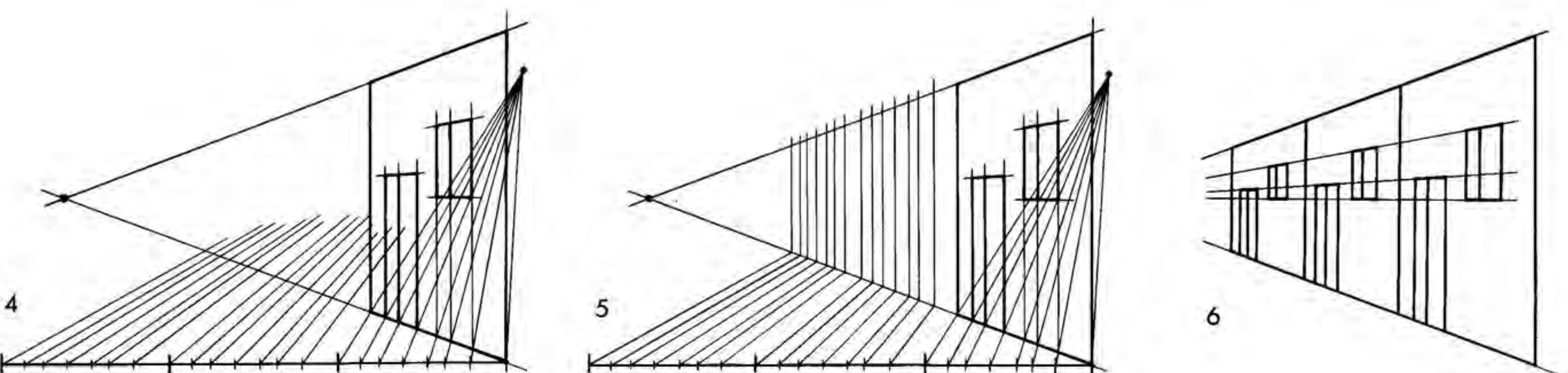




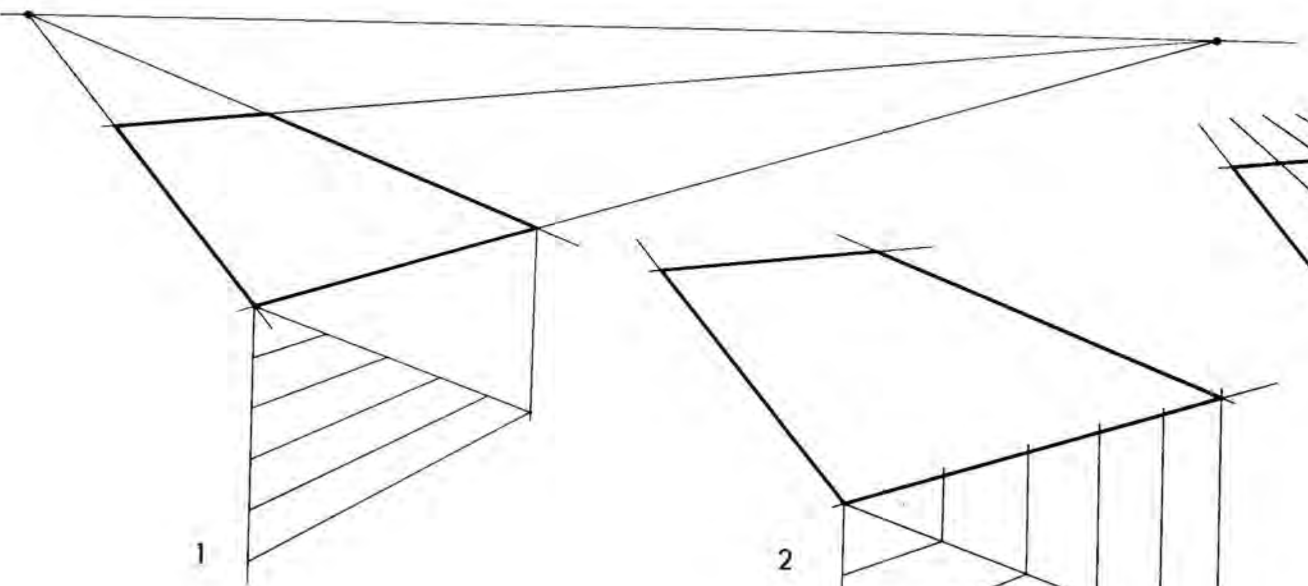
DESARROLLO N.º 4 — LECCION 2.ª

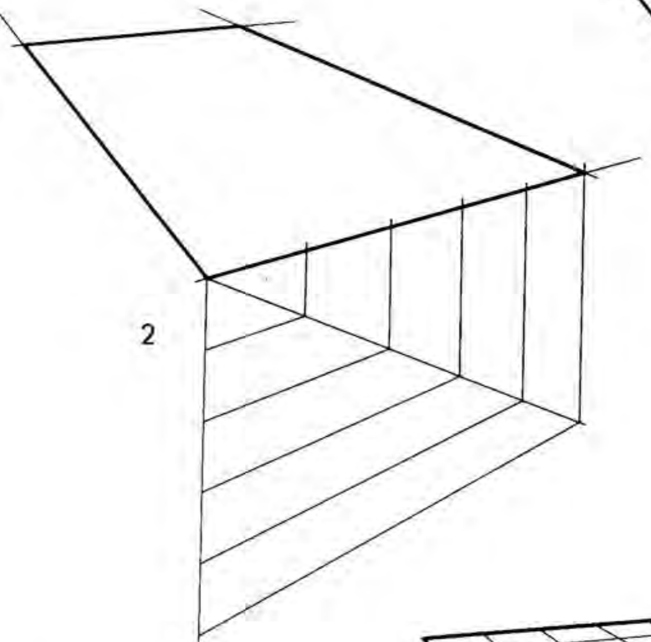
Desarrollo de un dibujo en perspectiva paralela de una fachada con una puerta y una ventana

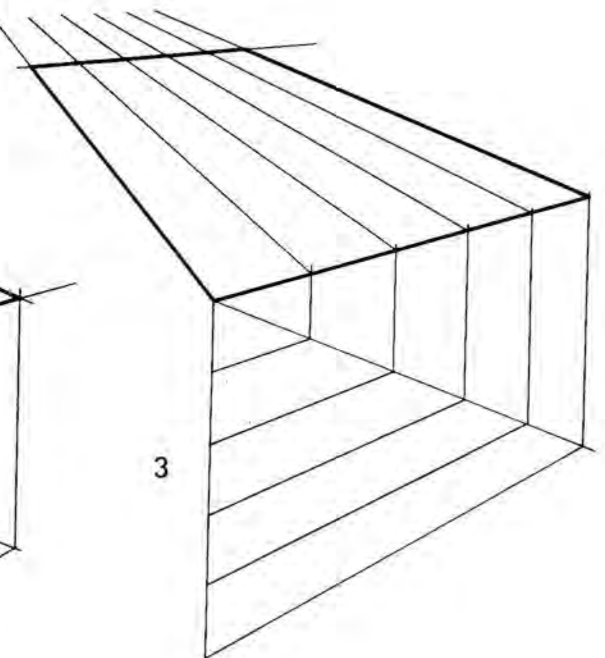


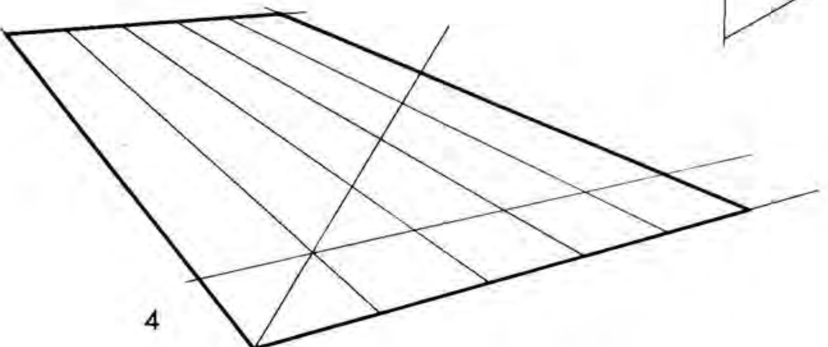


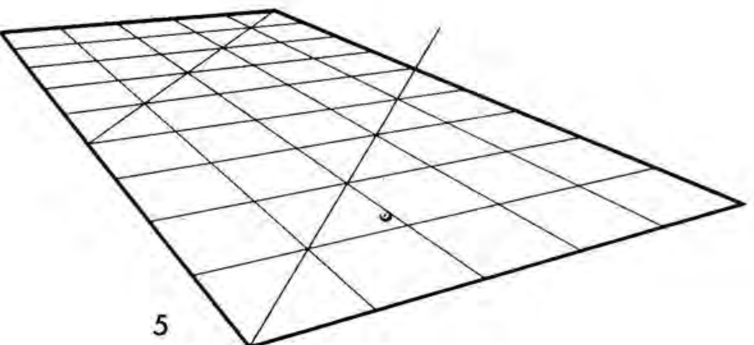
DESARROLLO N.º 5 — LECCION 2.ª
Desarrollo del dibujo en perspectiva oblicua de un suelo con mosaico


1


2


3


4


5



DESARROLLO N.º 6 — LECCION 2.ª

Modelo práctico de perspectiva frontal, con suelo de mosaico y repetición de un tema vertical

lección 3

Valoración
La luz natural
La luz artificial
La "máquina" de hacer grises
El dibujo como oficio
Historia del Arte

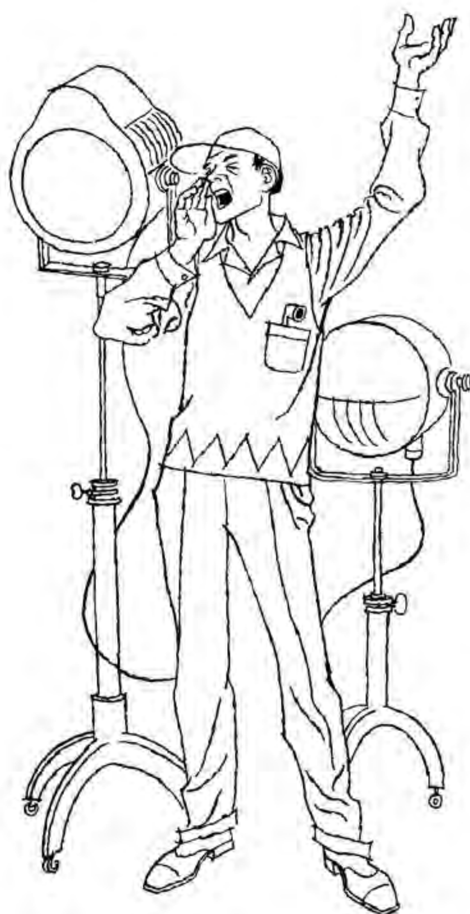
...Y LA LUZ SE HIZO

¿Ha estado usted alguna vez en unos estudios cinematográficos? No para ver de cerca a la *estrella* famosa o al galán de éxito, sino para ver trabajar a los profesionales...

Es muy curioso, pero lento... y aburrido. Sobre todo, aburrido para quien no sabe de qué va.

Pero haga usted esa visita con tiempo suficiente para ver la preparación de una escena. Hay algo mágico en ello, en especial si se consideran los resultados.

Esa magia del cine consiste en el arte con que un operador y un director estrechamente compenetrados hacen jugar unas luces y unas sombras — aparte otras y muy importantes cosas — que se mueven con toda la apariencia de la realidad, de una realidad fotográfica que es a veces muy superior a la auténtica realidad que nos rodea.



Y es que la luz juega un muy importante papel psicológico en la creación de un ambiente. Influye en nuestro ser de tal modo que nos predispone hacia lo que vamos a ver. Los profesionales del cine saben esto perfectamente y por eso es muy difícil que usted vea un drama resuelto a pleno sol o una comedia desarrollada en un ambiente sombrío, oscuro...

Luz y sombra. He aquí dos elementos básicos, fundamentales, sin los cuales el artista — sea un profesional del cine o del dibujo o la pintura — no puede moverse, no puede trabajar.

Así, el operador prepara sus focos, los dispone de modo adecuado para producir determinados efectos en la escena que va a filmarse y espera las órdenes del director. Sabe que su labor de preparación es esencial para que la cámara pueda registrar lo que va a suceder en el escenario.

Hasta que todo está a punto. El decorado, la cámara, los actores y los técnicos... A una señal del director, el operador-jefe da una orden y el jefe electricista, en el cuadro de distribución eléctrica, empieza a *clavar* interruptores. Y allá arriba, sobre las pasarelas, los enormes focos se encienden e iluminan una escena cualquiera de una película cualquiera.

La luz se hizo. Y con ella llegaron las sombras.

LUZ Y SOMBRAS

En las dos lecciones anteriores sólo le he hablado de líneas. Hemos estudiado el dibujo exclusivamente sobre el plano; su perspectiva ideal, las proporciones correctas de la figura... Y si le he hablado de volúmenes ha sido desde el punto de vista más elemental.

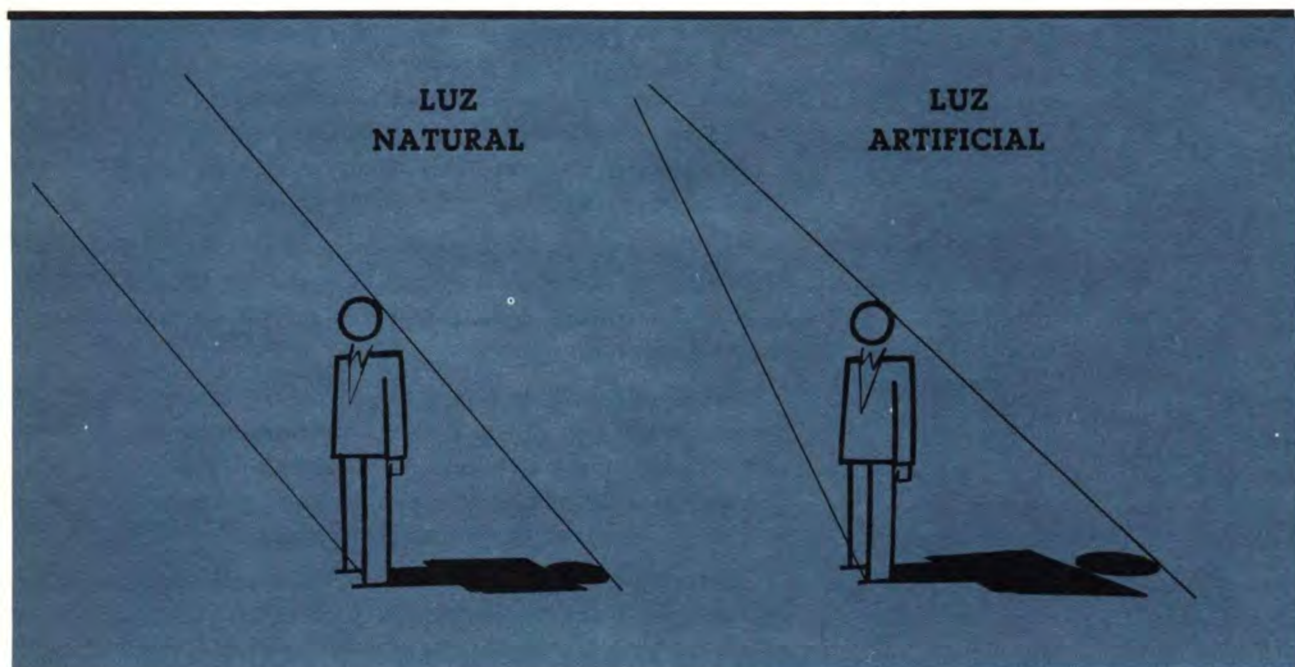
Ahora vamos a avanzar un paso más en el estudio. Sólo cuando se considera a los volúmenes por sí mismos sobre una superficie es cuando puede hablarse de dibujo propiamente dicho. Y sólo cuando intentamos representar sobre un papel tales volúmenes nos damos cuenta de la importancia fundamental que para el dibujante tiene la luz, y, con ella, la sombra.

La *luz* nos muestra todo lo que vemos. Sin ella nos sería imposible poder apreciar nada, ningún volumen, ningún objeto de las características que fueren.

La *sombra* es lo opuesto a la luz. Es su complemento. La luz no atraviesa los cuerpos. Así, cuando éstos se oponen a la luz, producen sombra allí donde la luz no llega porque encuentra un obstáculo.

La oposición de la sombra a la luz nos permite poder determinar las características de los objetos, fijar sus volúmenes, darnos idea de su consistencia, de su textura.

Luz y sombra... Voy a hablarle de ambas en la presente lección. Voy a llevarle de la mano por un mundo fascinante, *posible*, en el que el dibujante que empieza ha de hacer sus primeras armas para que luego pueda adentrarse, con entera confianza, en el maravilloso mundo del color.



Debido a la extraordinaria lejanía del foco luminoso, la luz natural llega al objeto en rayos paralelos que proyectan sombras en una sola dirección, la misma de la luz.

Por el contrario, la proximidad del foco de luz artificial al plano de tierra hace que sus rayos luminosos se proyecten en sentido radial, en todas direcciones.

¿Por qué hay diferencias en la proyección de las sombras?

La relación *fuente de luz, objeto* y *plano donde se proyecta la sombra* es muy estrecha.

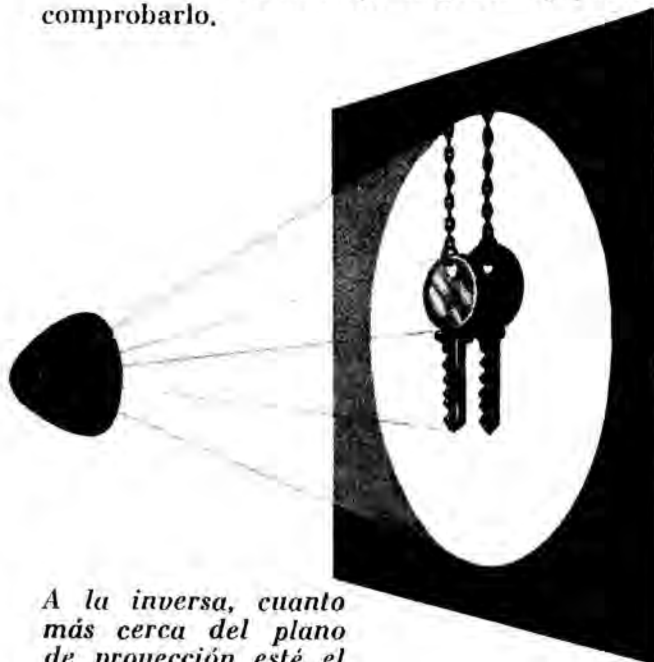
Por lo que se refiere a la luz natural — el sol — apenas tiene importancia. La lejanía de la fuente de luz absorbe todas las diferencias, excepto las variaciones producidas por la posición del objeto iluminado en relación con la fuente de luz y con el plano de tierra.

Si sitúa en el aire un objeto de modo que esté paralelo al plano de tierra y la fuente de luz, obtendrá el siguiente resultado: una sombra que será prácticamente el traslado al plano de tierra de la silueta del objeto iluminado. Haga esta prueba con una fuente de luz artificial, una lámpara flexible, por ejemplo, y sustituya el plano de tierra por una pared, conservando el paralelismo entre fuente de luz, objeto y pared. Sin variar la posición de la luz, acerque ahora el objeto iluminado a la lámpara. Observará que la sombra del objeto se agranda y que, a la vez, pierde intensidad.



Observe cómo, debido a que la luz artificial se proyecta en sentido radial, la sombra proyectada se agranda. A la vez, pierde intensidad al alejar el objeto iluminado del plano donde proyecta su sombra.

Si el objeto fuera proporcionalmente muy pequeño en relación con el volumen de la fuente de luz artificial y usted lo acercara a ella, la proyección de su sombra sobre el plano de tierra — en nuestro caso, sobre la pared — llegaría a ser tan imprecisa que al final desaparecería. Haga la prueba y podrá comprobarlo.



A la inversa, cuanto más cerca del plano de proyección esté el objeto iluminado, más concreta y precisa será la sombra que proyecte, hasta llegar a ser la silueta del mismo objeto.

En resumen: Cuando la fuente de luz es *artificial,* la proyección de los rayos luminosos se realiza en sentido radial. Las sombras proyectadas por dicha fuente de luz se agrandan en razón a la mayor o menor proximidad del objeto a ella. Además, cuando el plano de proyección no es paralelo a la fuente de luz, los efectos de la perspectiva alteran en uno u otro aspecto ese agrandamiento.

Por lo que respecta a la luz *natural* — el sol —, la proyección de los rayos luminosos se realiza en sentido paralelo. Las sombras proyectadas que se producen sólo se agrandan — se estiran o se acortan — debido a los efectos de la perspectiva cuando el objeto no está paralelo al plano de tierra, y a la propia posición de la fuente de luz en relación con el objeto iluminado.

VALORACIÓN

He aquí un término nuevo: *Valoración.* El dibujante y el pintor emplean mucho esta palabra; en realidad, su trabajo todo consiste en *valorar* en luces y sombras, en *tonos,* todo cuanto ven y reproducen de la naturaleza. Entiendo por *valoración* la tarea mental y práctica de establecer, por comparación de unas partes del modelo con otras, una escala de tonalidades que podrá ser muy amplia o muy reducida según la calidad y cantidad de luz empleada.

Para estas primeras prácticas, ¿por qué no se confecciona usted mismo, con cartulina, las formas básicas? Probablemente, cuando fué al colegio, tuvo oportunidad de hacerlo... ¡Hágala ahora de nuevo! El cubo, la pirámide, el cilindro... Olvídese de momento del color: han de ser totalmente blancas. Va a realizar con ellas una prueba de valoración...

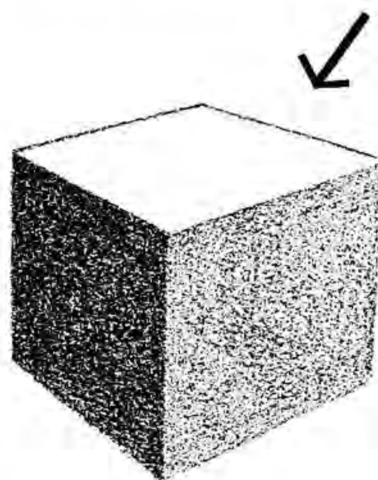
Acerque una mesa a una ventana de su cuarto de trabajo, por la que entre el sol a raudales. Ponga encima las mencionadas formas básicas, de modo que queden bien a la luz. El cubo y la pirámide sitúelos de forma que alguna de sus caras esté colocada oblicuamente al marco de la ventana.

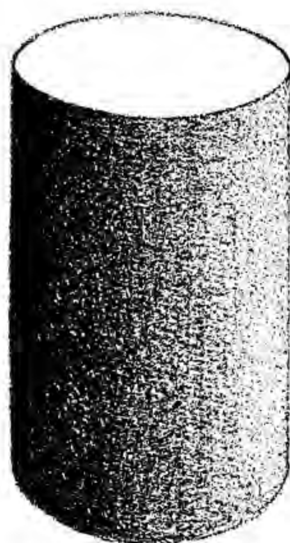
Compare ahora los valores o tonos que adquieren las diversas superficies, según sea su posición en relación con la luz. Observará lo siguiente:

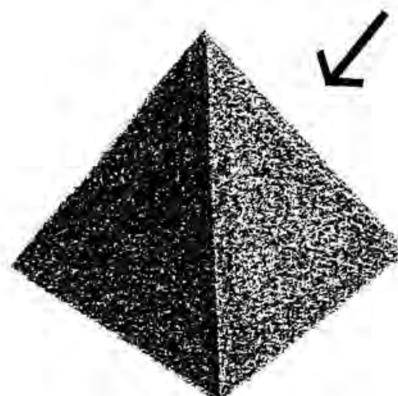
Que hay determinadas superficies o caras totalmente blancas en el cubo y la pirámide. Son las que están enfrentadas con el haz luminoso, iluminadas de lleno por la fuente de luz.

Que las superficies o caras opuestas a las anteriores no reciben luz directamente; aparecen en sombra.

Que las superficies o caras restantes aparecen con un tono intermedio, en penumbra. Son las caras que reciben luz, pero no directamente, puesto que están en sentido oblicuo con el haz de luz. Su penumbra es más o menos intensa, según sea su oblicuidad.







Vea ahora el cilindro:

Su superficie curva impide que la luz, la sombra y la penumbra queden exactamente determinadas. El cilindro carece de aristas que separen, por decirlo así, las zonas de luz, sombra y penumbra. El paso de una a otra zona es gradual.

Ha podido comprobarlo, ¿no? Estos efectos de luz y sombra sobre los objetos se deben a los siguientes hechos:

1.° La luz se propaga en línea recta. Por consiguiente, sólo puede iluminar totalmente superficies planas perpendiculares a esa línea o ángulo de iluminación.

2.° La calidad de la iluminación de una superficie está relacionada con el ángulo formado por la superficie en relación con la dirección de la luz.

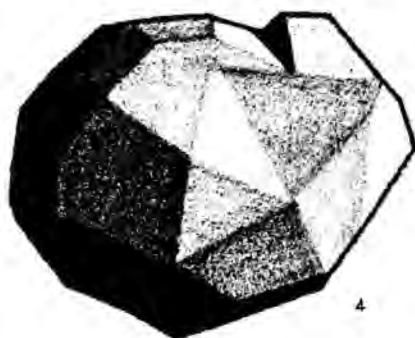
3.° La luz sólo puede iluminar totalmente superficies planas. En las superficies curvas la luz pierde intensidad gradualmente hasta pasar a la sombra.

Para poder empezar a valorar luces y sombras, para ocuparse luego de algo mucho más personal y artístico, como es valorar los *tonos*, debe tener eso bien presente.

En la práctica, cuando usted dibuje o pinte un tema real, deberá considerar además otros importantes factores que influyen mucho en la valoración de los luces y las sombras, factores de los que le hablaré a partir de la próxima lección: la influencia de los reflejos, la calidad y cantidad de luz, los tonos propios de los objetos... Pero lo básico, el comienzo, está ahí, en saber valorar los tonos de sombra y penumbras según la relación que tengan con la fuente de luz.

La *piedra* facetada que ya nos sirvió anteriormente le servirá ahora para iniciarse en eso de la *valoración*. Véala dibujada en esta página; teóricamente, la fuente de luz la ilumina lateralmente. Al dibujarla usted — cosa que le aconsejo a modo de práctica — ha de obtener el mismo resultado... a un tamaño mayor. Su dibujo debe quedar valorado como el que ilustra esta página.

Observe con atención la figura, comparando sus partes iluminadas con las caras en sombra. Especialmente, compare los diversos tonos de penumbra producidos por la distinta inclinación de cada plano en relación con la luz y... Pero estudiemos más detenidamente esta cuestión mediante la



4

DESARROLLO N.° 1 — LECCION 3.ª

Desarrollo de la valoración de las sombras en una figura poliédrica iluminada lateralmente.

1. — Demos por realizados todos los preliminares de encajar y proporcionar la figura, conforme le expliqué en la primera lección. Ahora se ocupará de establecer por comparación los diversos tonos

de sombra de las caras de la figura. Un buen sistema es éste: Dar un *orden* a la intensidad de los tonos; por ejemplo, dé el número 1 a las caras que aparezcan un poquitín grises, el 2 a las que lo sean más, hasta numerar al final las caras totalmente en sombra. Es fácil: basta con comparar las diversas caras de la figura en relación con la fuente de luz y procurar fijar sobre el papel las diferencias de tono. A continuación puede ya establecer de una forma concreta las partes iluminadas, agrisando muy suavemente el resto del dibujo.

2.—En esa zona uniforme de gris, en la que sólo destacan las partes iluminadas, va ahora a establecer la zona en sombra total, para fijar el máximo contraste. Observe el modelo y compare las caras iluminadas con las caras en sombra. Dedíquese a éstas (las señaladas con el número 4) y vaya agrisando hasta alcanzar un tono casi negro...

3.—Compare ahora su propio dibujo con la ilustración: ya tiene tres zonas bien delimitadas: sombras, luces y un tono uniforme en gris. Fíjese ahora en las caras señaladas con el número 3. Pruebe a intensificar, a oscurecer el tono de esas zonas, comparándolo con el tono más claro y el tono más oscuro, que le sirven de referencia. ¿Guarda una relación exacta en el dibujo, lo más parecida a la relación de tonos del modelo? Si es así, ¡adelante!

4.—Ya tiene usted más elementos de juicio para ir comparando y determinar los restantes tonos de gris. Le quedan por solucionar los tonos intermedios entre las zonas en penumbra y las zonas iluminadas; el tono inicial para el fondo dado al principio le sirve ahora a las mil maravillas. Se trata de valorar los matices de diferencia que pueda apreciar según sea la inclinación de determinadas caras en relación con la fuente de luz. Ya puede terminar el dibujo. Y fíjese en un detalle: no hay *líneas* que delimiten las caras; es la misma diferencia de tonos entre las distintas caras del poliedro la que marca las aristas de las caras y produce la impresión de forma y volumen en el dibujo.

La valoración primaria de luces y sombras nos conduce inmediatamente a

LA VALORACIÓN DE LOS TONOS

Cuando usted dibuja sin emplear el color, *traduce en gris* los infinitos colores de la naturaleza. Nos da una versión personal de lo que ve, reduciendo los colores a *tonos*... Y al hacerlo, compara y *valora* los tonos propios de las formas en relación con la cantidad y calidad de la iluminación que reciben.

Haga una prueba sencilla utilizando las formas básicas. Elija un día ligeramente nublado, de modo que las sombras producidas por el sol no sean muy intensas, y procure que las formas básicas no reciban otra luz que la natural.

En esas condiciones de iluminación usted puede ya determinar su primera gama de tonos. Las gamas se determinan *comparando*, comparando siempre. Compare las superficies iluminadas con las superficies en sombras. Hay diferencia de tonos, ¿verdad? Pues bien; el primer paso es dar un valor a esa diferencia. Por ejemplo, digamos que hay *un tono* de diferencia entre las partes iluminadas y las partes en sombra, cuando la iluminación es *difusa*.

Si bajo esas mismas condiciones de luz situara usted ahora una forma que fuera de por sí *un tono* más oscura, sus partes en sombra serían también *un tono* más oscuras.

Pero haga otra prueba: ahora bajo la luz del sol, cuando su iluminación es fuerte y contrastada. Bajo esa luz, la diferencia de tonos entre las superficies iluminadas y las superficies en sombra será más acusada, más dura. Dé, por ejemplo, un valor de *dos tonos* a la diferencia...

Esos *dos tonos* de diferencia los observará también en las formas más oscuras de por sí, comparando sus superficies en sombra con sus superficies iluminadas. Pero, como es natural, esos dos tonos se suman al tono natural de la forma que se compara.

De esas observaciones iniciales se deducen las siguientes consecuencias:

La cantidad de luz y su calidad influyen en la gama de tonos que puede registrar nuestra mirada.

El exceso (o el defecto) de luz reduce la gama tonal.

Todas las formas iluminadas por una misma fuente de luz tienen idéntica diferencia de tonos entre sus partes iluminadas y sus partes en sombra.

Pero esa diferencia de tonos está gobernada siempre por el tono propio de la forma.

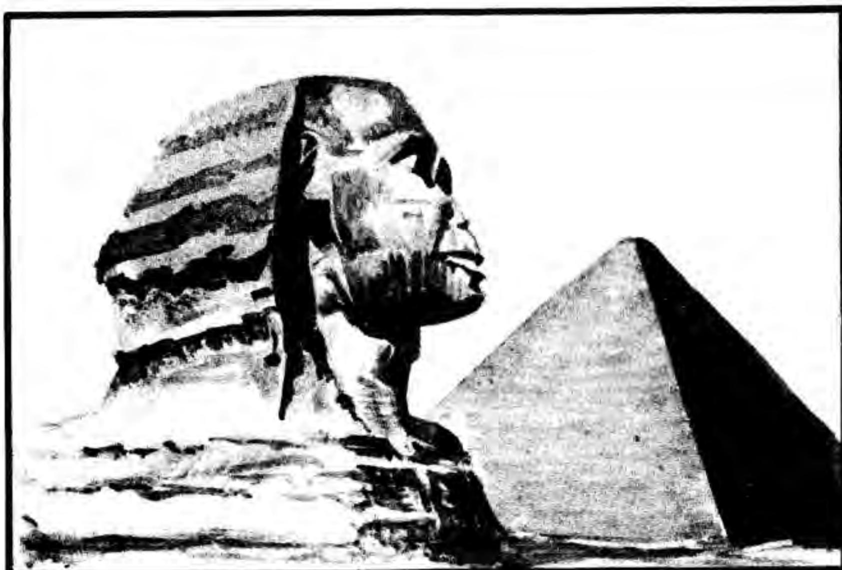
Vea ahora, aplicada en forma esquemática, esa relación de tonos entre superficies con tono propio distinto. En primer lugar, bajo una iluminación difusa. Después, bajo una iluminación más intensa.

Valoración de luz y sombra con un tono de diferencia sobre superficies de distintos tonos propios.



Valoración de luz y sombra con dos tonos de diferencia sobre superficies de distintos tonos propios.





Bajo una luz tenue, difusa las partes iluminadas deberá dibujarlas en tonos grises muy claros, destacando únicamente algunos b r i l l o s esenciales. Las sombras serán un tono más oscuras. Todas deberán guardar una exacta valoración entre sí.



Si la luz es algo más brillante, las partes directamente iluminadas deberá usted dejarlas en blanco, valorando en tonos grises las zonas en penumbra. Las zonas en sombra deberá dibujarlas, como es natural, dos tonos más oscuras que las zonas de penumbra.



Pero si la iluminación es muy brillante — el sol de media mañana, por ejemplo —, los grises desaparecen prácticamente absorbidos por la brillantez de la luz. Predominarán los tonos blancos absolutos y las zonas de sombra tendrán un tono muy oscuro, en acusado contraste.

He aquí la aplicación en plan artístico de los principios estudiados. Se ha conseguido, gracias al acusado contraste en los valores tonales de las luces y sombras, un efecto de luz intensa, de sol de mediodía. La ilustración persigue, además, un efecto psicológico—meta latente en todo dibujo o cuadro — que en este caso es producir en el observador una sensación de calor, soledad y agobio.



El "caso" del cilindro

Hasta ahora, al hablarle de luces y sombras lo he hecho tomando como base superficies planas, las superficies de figuras y formas básicas como el cubo y la pirámide.

Ya sabe usted, por lo que ha estudiado antes, que una superficie plana iluminada lo está uniformemente. Igual sucede con las superficies en penumbra: estarán en penumbra en su totalidad. Y, como es natural, la superficie en sombra estará toda ella en sombras. Todo ello, claro, en condiciones normales de iluminación y sin factores externos que pudieran variar los efectos de la luz.

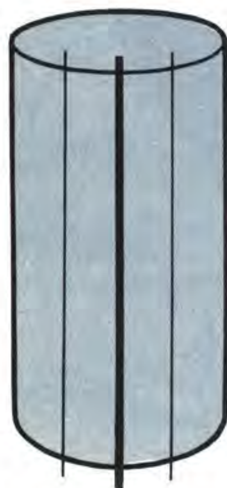
Pero veamos qué sucede con el cilindro, una de las formas consideradas como básicas con superficie *curva*.

Es evidente que sobre una superficie curva, debido a que no hay aristas que delimiten las zonas de luz y sombra, el juego de estos dos elementos será distinto. Examinemos esto los dos juntos, para obtener las debidas consecuencias.

Será mejor que para seguir lo que voy a decirle ponga sobre la mesa el cilindro que obra en su poder, de modo que la luz natural lo ilumine lateralmente en relación a usted.

Si en vez del cilindro observara un cubo, sus aristas separarían ahora las superficies iluminadas de las superficies en sombra o en la penumbra. Tal separación sería absoluta, como trazada por una línea... como en realidad sucede. Pero el cilindro no tiene aristas. Tenemos en él — fíjese bien — una zona iluminada y otra en sombras; pero la zona de penumbra, que en una figura de superficies planas viene dada por la posición de alguna de ellas en relación con la fuente de luz, en el cilindro resulta imprecisa, puesto que en verdad no sabemos dónde acaba la zona iluminada y dónde empieza la zona en sombras. Tal imprecisión la hallará usted siempre que vea superficies curvas iluminadas...

Para obtener una valoración de tonos lo más aproximada posible, de modo que sobre el papel demos la impresión de que reproducimos una superficie curva, he aquí lo que debe hacer:



Puesto que la luz viene lateralmente, trace una vertical que divida el cilindro en dos partes iguales, y cada una de estas partes divídala a su vez en dos.



Si en vez de un cilindro se tratase de un prisma, ahora trataría sus caras tal como indica el dibujo. Pero se trata de un cilindro. El paso a la sombra debe ser gradual...



Debe ir oscureciendo el tono cada vez más a medida que se acerca al final. Debe conseguir una sombra que por un lado se aclara hacia la mitad del cilindro y por otro lado una zona iluminada que se oscurece también hacia la mitad.

Esta es la teoría para que usted practique la difícil tarea de graduar los tonos, de valorar las sombras. Tenga en cuenta que, como es natural, si cambia la forma de iluminación cambiará también el tratamiento del cilindro. En unos casos puede predominar la parte iluminada; en otros, la sombra. Haga pruebas usted mismo variando su posición en relación con su modelo, el cilindro iluminado por el sol.

Cuando el cilindro tiene tono propio, éste influye, como es natural, en la valoración de las sombras. La superficie del cilindro puede ser mate o brillante... Vea a la derecha dos tratamientos especiales: Uno para un cilindro de superficie negra mate *(a la izquierda), y otro para uno de superficie negra brillante o acharolada (a la derecha).*



Un error frecuente: No valorar los tonos

En condiciones ideales, la luz ilumina por un igual todos los elementos de un cuadro. Prescindo por ahora de dos factores que estudiará usted más adelante: la reflexión de la luz producida por los propios elementos circundantes, y la reflexión ambiental de la luz, según sea la superficie y la intensidad de su fuente.

En esas condiciones, es evidente que la relación luz-sombra *ha de mantenerse también por un igual.* Es decir, la diferencia tonal entre las superficies iluminadas y las que están en la penumbra o totalmente en la sombra ha de conservarse en todos los elementos del cuadro. Si la diferencia es del orden de un tono, en el supuesto de que sea ésta la más adecuada, debe regir para todos los aspectos del dibujo.

El tono propio de cada elemento del dibujo es un factor más a considerar; pero éste nunca alterará la diferencia tonal establecida.

Esto puede parecer muy claro... Sin embargo, hay quien cae en el error de valorar los tonos de cada objeto aisladamente, sin considerar el conjunto.

Otro error frecuente consiste en no valorar los tonos de las sombras proyectadas.

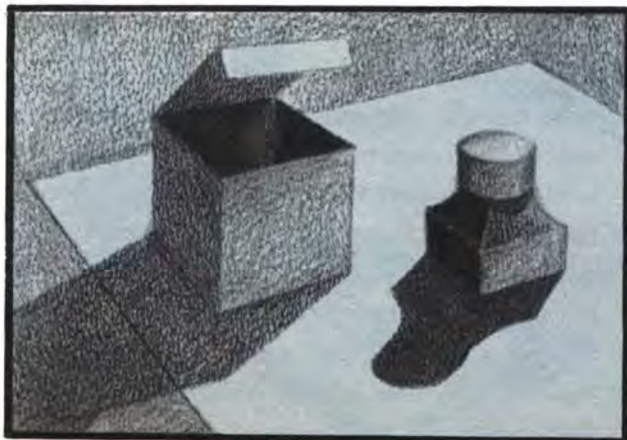
Un objeto blanco tendrá de un tono determinado las sombras de sus superficies opuestas a la luz. Un objeto negro tendrá las suyas de otro tono. Sin embargo, la diferencia tonal, bajo iguales condiciones de iluminación, *debe ser la misma.*

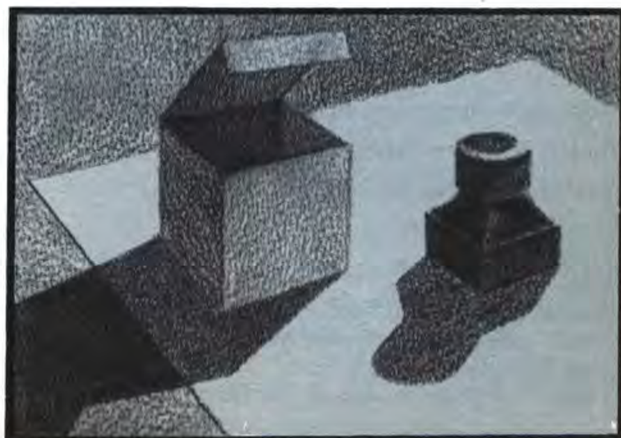
La sombra proyectada por un objeto blanco será siempre más oscura que las partes en sombra del mismo. Por el contrario, la sombra proyectada por un objeto negro será más clara que las partes en sombra del mismo... O sea, sobre una misma superficie, las sombras proyectadas serán siempre de igual tono.

¿Un lío incomprensible? ¡No! Preste atención:

Cuando se trata de las sombras proyectadas, el tono de éstas no ha de guardar relación de tonos con los del objeto que las proyecta, sino con los tonos DE LA SUPERFICIE DONDE SE PROYECTAN.

Vea ahora, en las ilustraciones del pie, una valoración de tonos equivocada a la izquierda y, a la derecha, la correcta valoración de los mismos, conforme a lo que acaba de estudiar.





Si un objeto iluminado se apoya por su base en el plano de tierra, proyecta una sombra; necesariamente, esta sombra ha de tener una perspectiva.

Era un mundo fantástico. Extraños seres alargados se movían silenciosamente sobre una superficie lisa y opaca. Parecían no pisarla, sino deslizarse a ras del suelo. Pero lo que daba a ese mundo un aire de pesadilla era algo inconcreto, impreciso. Quizá fuera la iluminación irreal que envolvía la escena, procedente de un foco luminoso más allá de un inconcebible horizonte. ¿Era quizá esa extraña sensación producida por las sombras de esos seres extravagantes? Quien contemplase la escena se sentiría como en un mundo desquiciado. Porque la mente no podía concebir la sorprendente visión de lo ilógico cuando veía sombras vivientes, sombras que no se regían por nada ni por nadie... Sombras largas junto a sombras cortas; sombras en direcciones opuestas, anchas unas y otras angostas. ¡Sombras independientes, caprichosas, como movidas y proyectadas por la mano de un demente!

Fué una pesadilla de la que me libré al despertar. Había estado trabajando horas para poder dar forma a esa lección sobre luces y sombras. Horas de reflexión para poder acabar decidido a volver a hablarle de perspectiva — tarea que ya sé es un poco pesada y aburrida —, si bien aplicada esta vez a las sombras.

Existe una tendencia natural a trabajar demasiado a sentimiento. Esto puede hacerse cuando el dibujante tiene sobre sí años de práctica. Entonces la mano ya sabe por dónde va y no precisa de la teoría aplicada. Pero mientras usted aprende a dibujar es necesario que se someta a la disciplina y pase por enseñanzas básicas como las correspondientes a la perspectiva de las sombras.

Para poder dar a las sombras proyectadas su perspectiva correcta, lo primero que usted debe considerar es el tipo de luz. La luz puede ser *natural* o *artificial*. Ambas iluminan en sentido radial, es decir, en todas direcciones. Ahora bien; por lo que respecta a la luz natural, la lejanía de la fuente de luz respecto al plano de tierra impide que podamos apreciarlo. Así, su luz parece tener una sola dirección...

Pero vamos a estudiarlo más detenidamente. Vamos a ocuparnos, en primer lugar, de

LA LUZ NATURAL

Sepa primero cuáles son los factores que debe considerar en el momento de establecer la perspectiva correcta de las sombras proyectadas. Estos factores son:

La fuente de luz
La posición de la fuente de luz
El ángulo de iluminación

Entenderemos por *luz natural* la producida en nuestro medio por el sol.

La fuente de luz

Al dibujar con *luz natural* debemos contar con el horizonte como línea de referencia respecto a la fuente de luz. Las sombras proyectadas por la *luz natural* fugan en un punto del horizonte (como sucede con las líneas en perspectiva de cualquier dibujo). Si usted traza una perpendicular a la línea de horizonte pasando por ese punto, hallará la fuente de luz arriba o abajo de esa línea.

La posición de la fuente de la luz

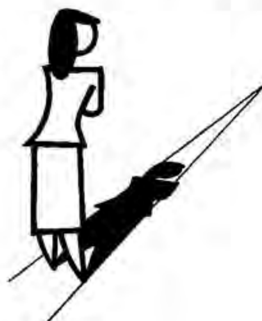
Para determinar la posición de la fuente de luz, usted debe dividir el plano de tierra en dos partes. Una es la que está delante de usted. Otra es la parte que queda a sus espaldas.

La fuente de luz, situada en la perpendicular de que le hablaba antes, puede estar en cualquier punto de la misma. Sin embargo, la perspectiva de las sombras variará según esté delante o detrás de usted la fuente de luz.

Si la fuente de la luz está frente a usted, las sombras se proyectarán hacia usted.



Si la fuente de luz está detrás de usted, las sombras se proyectarán hacia el horizonte.



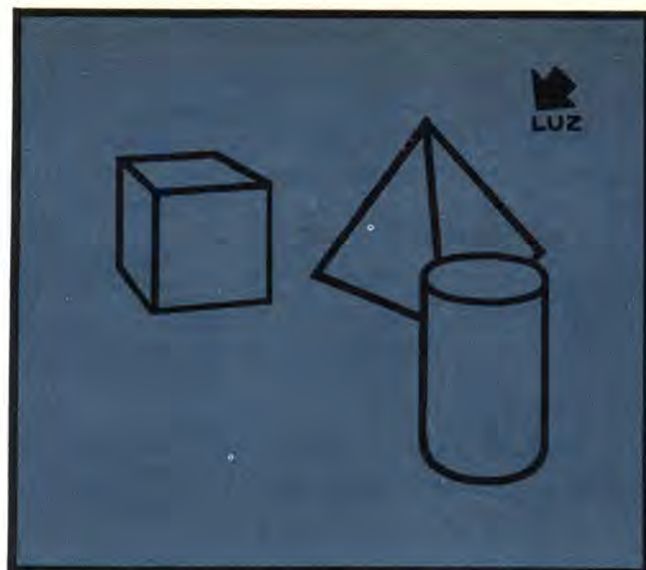
Sea cual sea la posición de la fuente de luz, si traza una línea entre ésta y el objeto iluminado, dicha línea formará un ángulo con el plano de tierra. A este ángulo se le llama *ángulo de iluminación*, y determina la longitud de las sombras proyectadas. Si la fuente de luz está muy alta en el horizonte, su ángulo de iluminación será muy abierto: las sombras serán cortas. Si está baja, el ángulo será cerrado y las sombras largas.

Sombras alargadas producidas por una fuente de luz baja. El "Angulo de iluminación" es cerrado.

CON LA LUZ FRENTE A NOSOTROS

Ya sabe: las sombras se proyectarán hacia usted. Vamos a ensayarlo con las formas básicas: el cubo, la pirámide y el cilindro.

Lleve a la práctica cuanto vaya diciendo, para su mejor comprensión. Tome buena nota de todo, pues es esencial para asimilar luego las enseñanzas relacionadas con el caso opuesto: con la luz a espaldas del dibujante.



DESARROLLO N.º 2 — LECCION 3.ª

Desarrollo de la perspectiva de las sombras proyectadas por una fuente de luz situada delante del dibujante.

1. — Trazada la línea de horizonte, sitúe las formas básicas a sentimiento. (Por mi parte aprovecho la oportunidad para situarlas de tal forma que usted aprenda algunas cositas que ya saldrán luego.) Tenga en cuenta que las sombras se proyectan sobre el plano de tierra. El cubo y el cilindro no tienen *pegas* de momento, pero sí la pirámide. ¿Se da cuenta de que la he dibujado como si fuera de cristal? Es para que se fije en una cosa: en que he trazado una perpendicular al plano de tierra a partir del vértice superior. En seguida sabrá para qué la necesitamos.

2. — En la realidad, el dibujante *sitúa las sombras* a su gusto sobre el papel. Luego determina su perspectiva correcta. Vamos a suponer que usted está en trance de querer resolver esto último. El ancho de cada figura le da unas líneas que al prolongarse convergen en el horizonte. Ese será el *punto de fuga* de las sombras. Por lo que se refiere al cubo, no hay problema: los vértices extremos de su base nos dan el ancho de la sombra. El cilindro no tiene vértices... su sombra viene dada por líneas tangentes a los puntos más alejados entre sí del círculo de la base. En cuanto a la pirámide, trace las fugas a partir de sus vértices extremos y, también, cruzando la perpendicular trazada a partir de su vértice superior.

3. — Puesto que las bases circulares del cilindro ofrecen dificultades, las solucionaremos de una forma muy sencilla. Suponga usted que queremos encajar el cilindro y ponerlo en perspectiva. Ya sabe qué debe hacer: encajar el círculo superior de modo que el cuadrado esté encarado en la misma dirección de las sombras.

4. — La operación siguiente es situar la fuente de luz *sobre el horizonte,* puesto que quedamos en que la luz está delante de nos-

otros, los dibujantes. Para ello basta con trazar una perpendicular a partir del punto de fuga de las sombras, ya establecido anteriormente. La altura de la fuente de luz será a sentimiento, de acuerdo con la longitud que queramos dar a las sombras proyectadas. A continuación trace líneas auxiliares a partir de la fuente de luz. Estas líneas representan el *ángulo de iluminación*, y pasarán por los vértices superiores de cada forma básica. Fíjese en el dibujo: Por lo que se refiere al cubo son los vértices extremos y el delantero; para la pirámide, sólo su vértice superior. En cuanto al cilindro, utilice los vértices del cuadro en perspectiva que ha dibujado antes. Las líneas trazadas deben cruzarse con la prolongación de las líneas de fuga de las sombras sobre el plano de tierra.

5. — Bueno; ya terminamos. El cruce de las líneas que indican el ángulo de iluminación con las líneas que representan la fuga de las sombras señala el límite de la sombra de cada forma básica. Por lo que se refiere al cilindro, el límite señalado por el cruce de las líneas le sirve ahora para trazar la perspectiva del cuadrado, en cuyo interior puede dibujar el círculo proyectado.

6. — He aquí el resultado: Cada forma básica proyecta una sombra determinada, de acuerdo con la posición de la fuente de luz y su ángulo de iluminación. Utilice el lápiz y dé sombra. Luego, de acuerdo con las enseñanzas que le he dado, valore las sombras y penumbras de cada forma, de acuerdo con su posición en relación con la fuente de luz.

CON LA LUZ DETRÁS DE NOSOTROS

Acabo de explicarle lo que debe hacer para obtener la perspectiva correcta de las sombras cuando la fuente de luz está frente a usted. Vamos a ver a continuación el caso contrario: la luz está *detrás* de usted.

¿Qué debe hacer? Vamos a verlo en seguida, prescindiendo esta vez de las formas básicas para enfrentarse con un tema del natural. Sencillo, desde luego, para que siga mis explicaciones sin dificultad.

¡Luz, maestro! Y las sombras, producidas por una fuente de luz situada a nuestras espaldas, se extiende *hacia el horizonte...*

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 3.ª

Desarrollo de la perpectiva de las sombras proyectadas por una fuente de luz situada detrás del dibujante.

1. — Vamos a determinar la sombra que proyectan sobre el plano de tierra esa maleta y el paraguas apoyado en ella. Usted la hallará siguiendo las anteriores enseñanzas, con dos variaciones: ahora las sombras fugan hacia el horizonte y el ángulo de iluminación se esta-

blece por debajo de aquél. El primer paso a dar ya sabe cuál es: a partir de los vértices en contacto con el plano de tierra trace líneas hacia el punto de fuga de las sombras, que deberá fijar de antemano. Pero cuidado: sólo le interesan los vértices que pertenecen a los planos del objeto en directo contacto con la luz. Por lo que respecta al paraguas, basta con trazar la línea de fuga a partir del punto de apoyo del paraguas en el plano de tierra.

2. — Lo que le he explicado en relación con los vértices de la base con los que *tropieza* el haz luminoso ha de aplicarlo también a otros vértices que no tienen contacto con el plano de tierra, pero que influyen también en la configuración de las sombras. Ahora bien; puesto que la sombra se proyecta sobre el plano de tierra, necesita usted trasladar a ese plano una línea por cada vértice, de modo que tales vértices se reproduzcan en el plano de tierra. Para ello, prescinda un momento de las sombras y trace unas perpendiculares a la línea del horizonte a partir del vértice superior y hacia el plano de tierra. A partir de ese punto ya puede usted trazar líneas de fuga hacia el punto de fuga de las sombras. (Quizá tenga usted dudas sobre cuál es el punto en que cada perpendicular alcanza el plano de tierra. Si fuera así observe que en el dibujo de la maleta he hecho la prueba del *cubo de cristal* para comprobar y hallar el punto exacto del plano de tierra donde las perpendiculares deben iniciar su marcha hacia el punto de fuga de las sombras.)

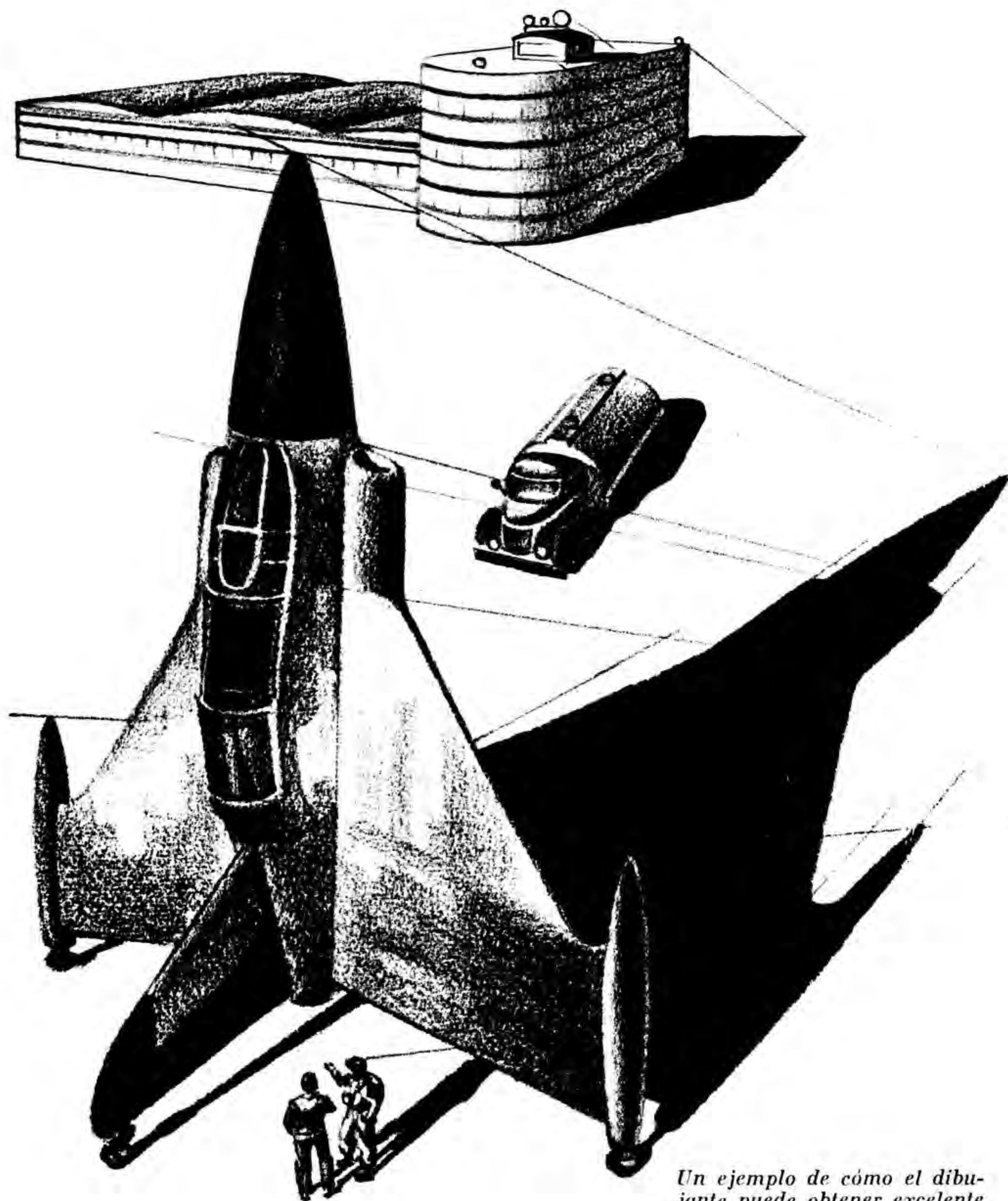
3. — ¿Recuerda lo que hacíamos para hallar el ángulo de iluminación cuando la luz está frente a nosotros? Ahora, puesto que está detrás de nosotros, hemos de hacer lo contrario: trazar la perpendicular por debajo del horizonte, hasta fijar un punto, a sentimiento, que será el que nos indique precisamente el ángulo de iluminación. A partir de ese punto, trace líneas hacia los vértices *superiores* de la maleta y del paraguas. Vea cómo lo he hecho en el correspondiente dibujo.

4. — Ya puede dar forma a la sombra que proyectan la maleta y la parte del paraguas que sobresale por encima de aquélla. Basta con trazar la silueta aprovechando los cruces producidos por las líneas de fuga (sobre el plano de tierra) y las líneas producidas por el ángulo de iluminación. Por lo que respecta a la sombra producida por el paraguas en la cara vertical de la maleta, observe un detalle: Sobre el plano de tierra, parte de la sombra sigue la línea de fuga que trazamos al principio; pero al llegar a la maleta la sombra asciende hasta encontrarse nuevamente con el cuerpo del paraguas.

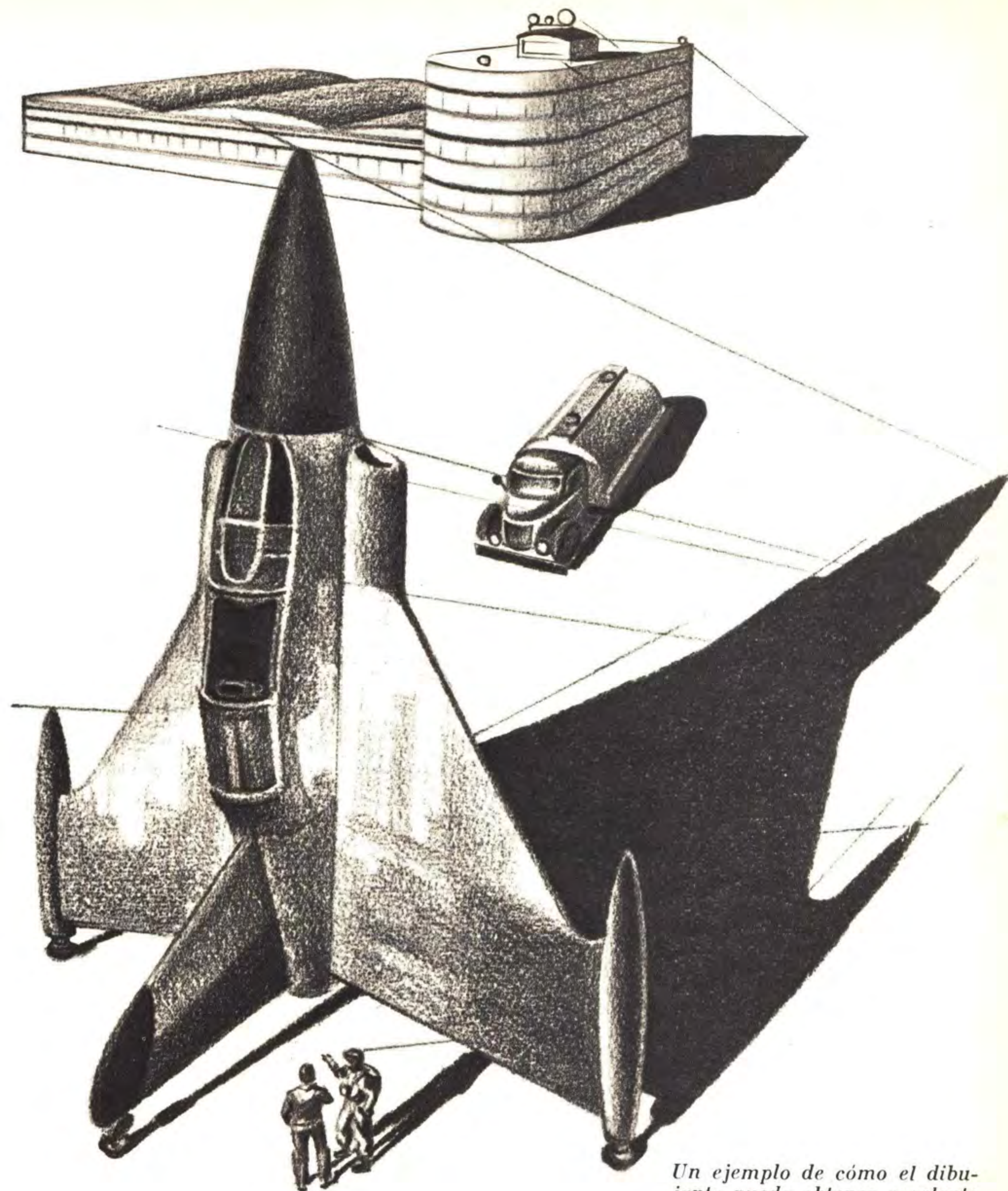
Acabamos de estudiar, mediante las dos últimas "Series de Desarrollo", las posibilidades que ofrece al dibujante la luz natural, cuando se trata de la proyección de las sombras de los objetos en perspectiva correcta.

Ha podido comprobar usted que la fuente de luz natural puede estar delante o detrás del dibujante; que su ángulo de iluminación hace que las sombras proyectadas sean cortas o largas, según sea la posición de la fuente de luz. Finalmente, sabe cómo obtener la perspectiva correcta de las sombras, tanto si se dirigen hacia nosotros como si se dirigen hacia el horizonte.

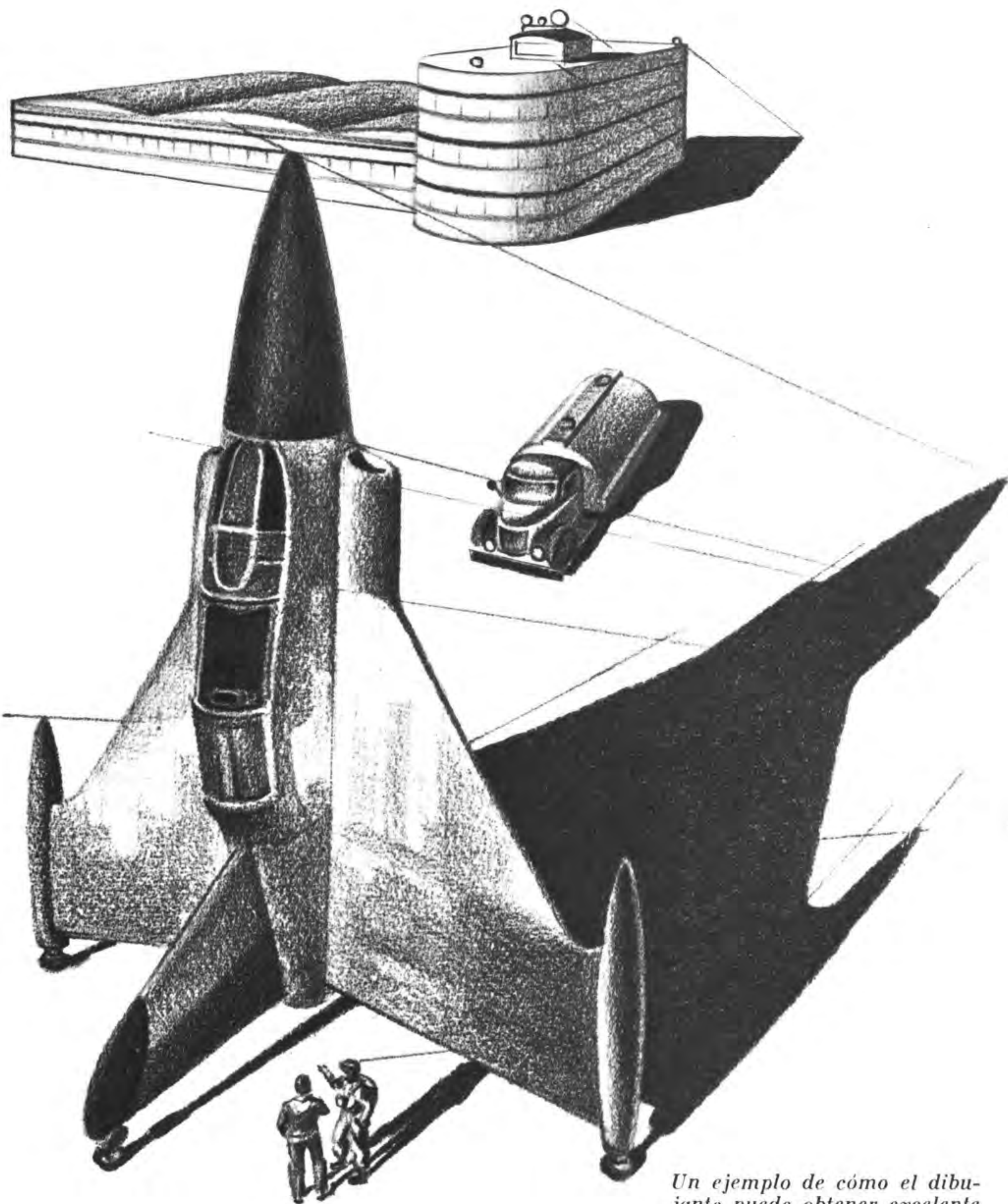
Vamos a estudiar ahora el otro tipo de iluminación: el producido por la luz artificial.



Un ejemplo de cómo el dibujante puede obtener excelente partido de la luz a sus espaldas. La extensión de las sombras nos dice que la escena es a primeras horas de la mañana o al atardecer...



Un ejemplo de cómo el dibujante puede obtener excelente partido de la luz a sus espaldas. La extensión de las sombras nos dice que la escena es a primeras horas de la mañana o al atardecer...

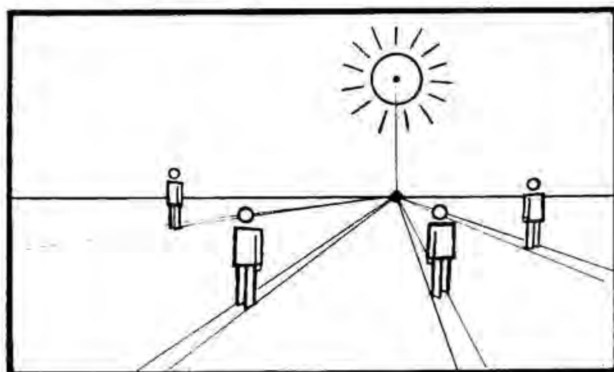


Un ejemplo de cómo el dibujante puede obtener excelente partido de la luz a sus espaldas. La extensión de las sombras nos dice que la escena es a primeras horas de la mañana o al atardecer...

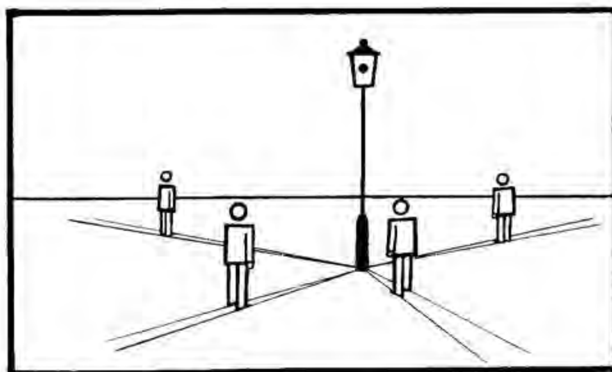
La otra fuente de luz:

LA LUZ ARTIFICIAL

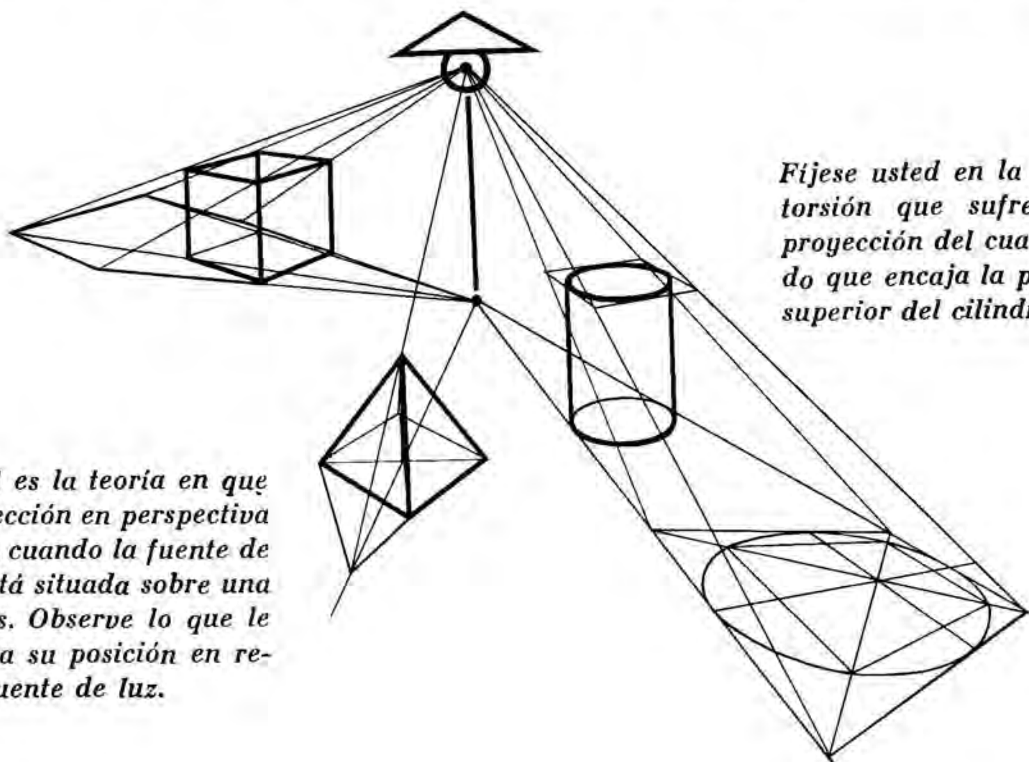
Al hablar de la perspectiva de las sombras proyectadas debemos estudiar por separado las producidas por la luz natural de las que produce la luz artificial. En el primer caso necesitamos una perpendicular al horizonte que cruce el punto de fuga de las sombras. Con la luz artificial, *que está a nuestro alcance*, la perpendicular va de la fuente de luz al plano de tierra sobre el cual está situada.



La lejanía real de la fuente de luz natural nos obliga a situar en el horizonte la proyección vertical de sus rayos luminosos. Por consiguiente, trazamos una perpendicular al horizonte y hacemos fugar las sombras a un punto del mismo, puesto que los objetos iluminados sólo los vemos cuando están más acá del horizonte.



Por el contrario, la cercanía real de la fuente de luz artificial nos permite trazar la proyección vertical de sus rayos luminosos sobre el mismo plano de tierra, sobre el que la fuente de luz está suspendida. El punto de contacto de la perpendicular al plano de tierra es el punto de fuga de las sombras, que se proyectarán en todas direcciones.



Fíjese usted en la distorsión que sufre la proyección del cuadrado que encaja la parte superior del cilindro.

Vea ahora cuál es la teoría en que se basa la proyección en perspectiva de las sombras, cuando la fuente de luz artificial está situada sobre una serie de figuras. Observe lo que le decía, según sea su posición en relación con la fuente de luz.

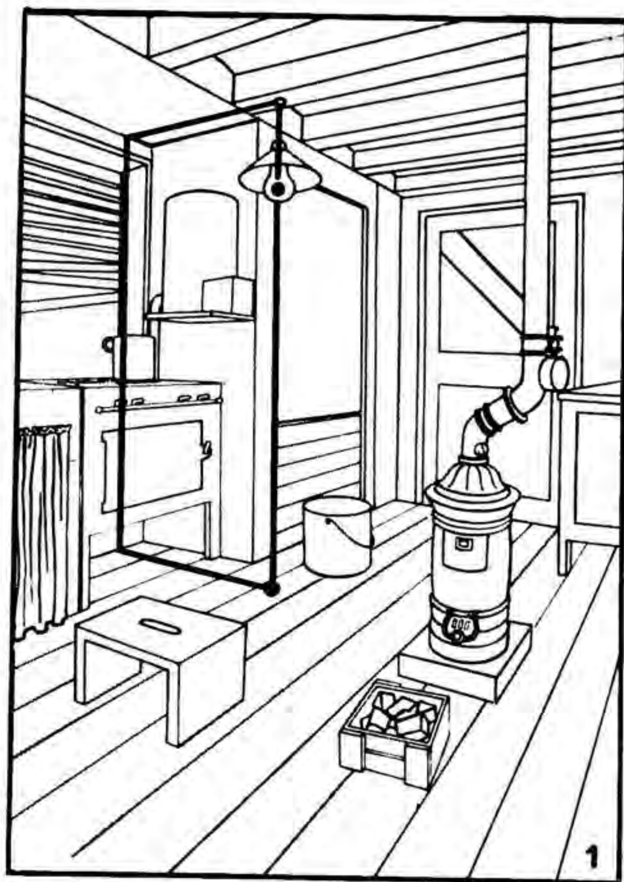
Vea ahora en la práctica cómo se desarrolla la proyección en perspectiva de las sombras producidas por una luz artificial.

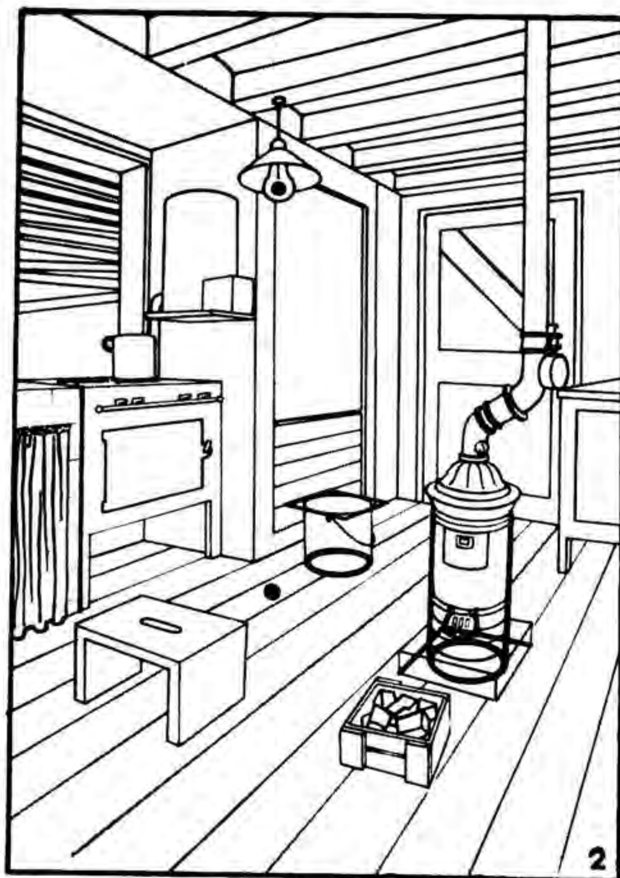
DESARROLLO N.º 1 — LECCION 3.ª

Desarrollo de la perspectiva de las sombras en un tema iluminado con luz artificial.

1. — Lo primero que debemos hacer es hallar el punto de fuga de las sombras. Usted ya sabe, por lo estudiado, que lo encontrará trazando una perpendicular al plano de tierra, partiendo de la fuente de luz, que en este caso es la bombilla. Es fácil encontrar ese punto de fuga... Fíjese en el dibujo; a pesar de todos los elementos accesorios, nos hallamos frente a un cubo formado por la habitación. Encontramos las líneas de fuga de ese cubo y ellas nos darán el plano de tierra (¿recuerda las "fugas en alfiler menor" de la primera lección?). Determinado el plano de tierra — yo lo he hallado tal como lo señalo — el punto de fuga de las sombras viene dado por el cruce de ambas líneas.

2. — El segundo paso consiste en trasladar al plano de tierra la proyección vertical de los objetos iluminados por la fuente de luz. ¿Recuerda la "Serie de Desarrollo" n.º 13? Si el objeto es rectangular no tiene problemas: basta con proyectar al suelo los vértices superiores que estén a la vista del rayo luminoso. En el caso de la estufa, proyectará el cilindro hasta el suelo, porque va a necesitarlo después.









3. — Vamos ya a situar las sombras. Recuerde, para hacerlo, todo lo estudiado. Primero: trace líneas de fuga de las sombras a partir del punto de fuga de las mismas. Este punto es el que está en el plano de tierra, perpendicular a la fuente de luz. Bien; ¡esas líneas de fuga deben trazarse sobre el plano de tierra! Y, como ya sabe, deben pasar por todos los vértices visibles, *vértices, se lo repito, que se oponen al paso de la luz y que, por consiguiente, delimitarán la sombra. Fíjese de nuevo en la estufa y el balde. Tomamos como "vértices" los extremos teóricos de la base de cada cilindro en el plano de tierra.*

4. — Una vez situadas las sombras, vamos a delimitarlas de acuerdo con el ángulo de iluminación determinado por la posición de la fuente de luz. Ya sabe usted lo que ha de hacer: trace líneas a partir de la propia fuente de luz hacia el plano de tierra. Estas líneas, como ya ha tenido oportunidad de aprender, deben pasar por todos los vértices de los objetos situados en plena dirección de la luz; es decir, aquellos que se oponen al rayo luminoso. Todos los objetos y enseres que están a la vista reciben de un modo u otro algo de luz; todos, pues, proyectan sombras en una u otra dirección. Una vez más llamo su atención sobre la distorsión que sufren los círculos cuando sus superficies deben ser proyectadas en sombra... Pero ya ha terminado usted: el cruce de líneas determina los límites de las sombras proyectadas.

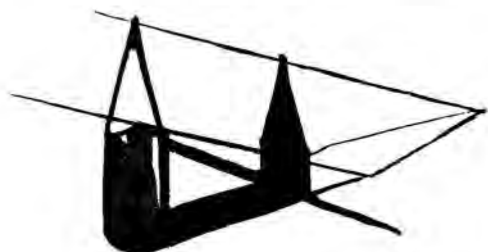
LA SOMBRA ES... SOMBRA

Lo que quiero decir es que la sombra no es nada material. No conoce obstáculos, pero tampoco obtiene beneficios. Es... *sombra.* A pesar de ello, hay quien la trata como si se pudiera coger como un papel y colocarla donde más convenga. Por favor, no sea usted de éstos. Reflexione sobre los ejemplos de esta página.

La sombra de un objeto puede ser proyectada sobre el plano de tierra o sobre cualquier otra superficie. Su perspectiva depende de la relación entre objeto y plano de proyección.



Pero si la sombra a proyectar encuentra un obstáculo — una pared, por ejemplo —, no por eso altera su perspectiva. La sombra se for-



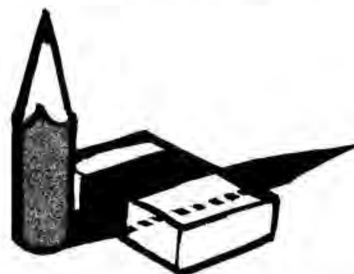
mará en el plano que corte el ángulo de iluminación. El dibujo de arriba es correcto; el del pie le indica el error.



Vea otro caso: Un objeto proyecta su sombra sobre el plano de tierra. Queremos dibujar otro objeto, situado precisamente entre el primero y su propia sombra. ¿Qué ocurre?



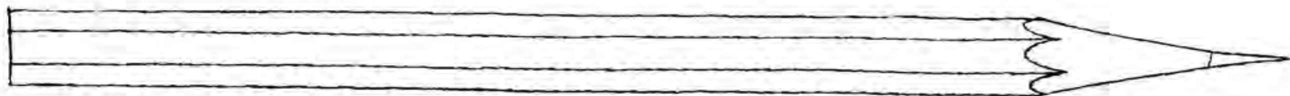
La sombra no se interrumpe, ni se alarga ni se acorta porque *tropiece* con otro objeto. Este también proyecta su sombra y sobre él se proyecta la del primero. Pero la sombra es la misma.



No cometa ninguno de los errores ilustrados al pie, producto de considerar la sombra como algo *material.* La sombra es sólo eso: *sombra.*



LA "MÁQUINA" DE HACER GRISES



Siempre hay algún dibujante con el suficiente sentido del humor como para plantarse en mitad de un paseo público y dar satisfacción a ese público curioso e impenitente de la gran ciudad.

Hay algo en ese dibujante y en todos los dibujantes, por diferente que sea el estilo de cada uno, que los une: la herramienta que emplean. Esa herramienta es bien poca cosa; sin embargo, es fuente de grandes satisfacciones.

Todo dibujante dispone de esa *máquina* elemental: es de madera, con ánima de grafito. Es quizá la más sencilla de todas las máquinas inventadas por el hombre y seguramente la menos automática, la más *personal* de todas ellas. Pero a la vez sus recursos son prácticamente ilimitados: su especialidad son los tonos: es la *traductora en gris* de la que, de pasada, le he hablado anteriormente.

Es una máquina tan perfecta que ningún hombre o mujer con gran precisión en el pulso podrá nunca agotar sus posibilidades: la inmensa gama de grises que es capaz de producir.

Difícilmente podría usted medir la intensidad, el vigor, la suavidad y el tenue trazo de que es capaz esa máquina, debidamente manejada. Con ella, el artista — con su habilidad, su pulso y su genio — puede llegar a reproducir en blanco y negro, con los mil y un tonos de gris entre uno y otro extremo, todo lo que la Naturaleza muestra a nuestros ojos mediante la infinita gama de sus colores. Y puede hacerlo de tal modo, que aceptamos la obra de esa sencilla máquina — la realidad monocroma que nos ofrece — como si verdaderamente se tratase de una reproducción de la realidad.

Le estoy hablando del arma principal del dibujante: *del lápiz.*

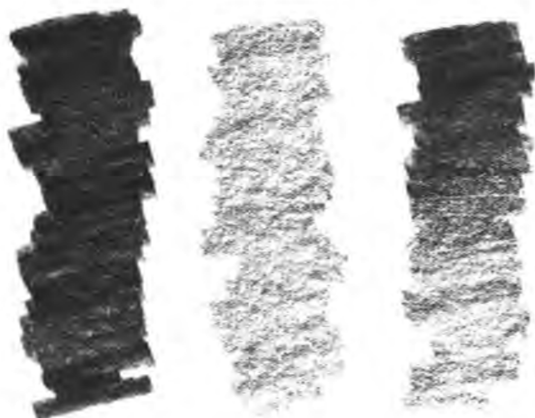
Usted ha tenido lápices a mano desde su más tierna infancia. No obstante, dibujar a lápiz no es tan fácil y sencillo como parece por el hecho de que todos empleamos el lápiz a diario. Ya se dará cuenta de que no exagero, a partir de esta lección... Téngalo a mano y practique mientras estudia las siguientes páginas. Le hablaré del lápiz que ha recibido, de ese tipo conocido vulgarmente por "lápiz plomo".



Sepa manejar el lápiz

Es natural que si usted toma el lápiz para escribir cualquier cosa, lo coja con la mano de determinada manera, tal como le enseñaron de pequeño. Pero cuando se trata de dibujar, el profesional tiene su *manera,* según sea lo que quiera dibujar y según sea el resultado que desea obtener de su lápiz.

Trazos de muñeca



Fuerte Suave Degradado

Perfiles



(Presión del lápiz)



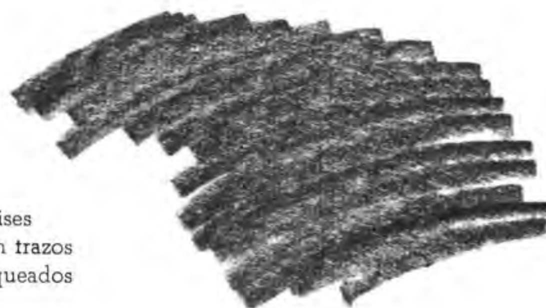
Trazos de muñeca superpuestos

Voy a hablarle de esto un poco detenidamente, porque le será necesario si desea usted llegar a dibujar bien.

Los trazos de lápiz que ilustran esta página están realizados a la manera del dibujante: tomando el lápiz no como se hace al escribir, sino con el *palo* dentro de la mano, dejando salir la parte aguzada y la punta del lápiz entre el pulgar y el índice.



Rasgos del brazo



Grises con trazos arqueados



Negro máximo con punta plana



Negro con el lápiz de punta

Cuando se dibuja, el dibujante no sólo emplea la mano, como cuando se escribe, sino también la muñeca y el mismo brazo. Sólo así puede conseguir determinado tipo de trazo, que de otro modo sería difícil de obtener. A continuación le doy algunos consejos para que usted obtenga la práctica necesaria para dibujar correctamente como un profesional.

No presione con los dedos

Cuando usted y yo escribimos, tomamos el lápiz entre los dedos índice, pulgar y mayor, apretamos la punta sobre el papel y empezamos a escribir. Los que realmente trabajan son los dedos.

Esto no debe suceder en modo alguno cuando dibuje. Si lo hiciera así obtendría líneas como cuando escribe — las letras no son otra cosa que líneas de forma peculiar — y le sería prácticamente imposible obtener grises uniformes. Lo que conseguiría sería esto:



No cometa este error. Ensaye a tomar el lápiz como le he explicado en la página anterior y practique, practique sin cesar con él.

Trabaje con la muñeca

Esas masas de gris y esos trazos de lápiz que acaba de ver en la página anterior están obtenidos gracias al movimiento de la muñeca. Moviendo los dedos es imposible conseguirlos. Es la muñeca la que trabaja. Usted necesita coger el lápiz de una manera *diferente* a como lo hace para escribir. Vea, por favor, las viñetas que acompañan el desarrollo de una ilustración en la "Serie de Desarrollo" n.º 5. Espero que le den una idea clara de cómo debe hacerlo. A veces es necesario emplear la punta del lápiz *plana*, para que sus grises sean anchos e iguales de tono. Claro está, si usted acentúa la presión de la muñeca, el lápiz ennegrecerá los grises hasta alcanzar la calidad del negro.

Es fundamental que se entrene usted continua e intensamente en esa tarea de practicar con el lápiz. Haga grises, traduzca en gris todo lo que vea, porque de ello depende el obtener resultados prácticos en su aprendizaje.

Acostúmbrese a usar el lápiz plano

Cuando se trata de valorar los tonos de gris en un dibujo es necesario emplear el lápiz con la *punta plana*, tal como ilustra la segunda viñeta de la "Serie de Desarrollo" n.º 5. De este modo, la punta del lápiz — la *alargada* punta del lápiz de dibujante que le aconsejaba ya en la lección primera — se desliza por el papel de plano, permitiéndole los efectos y trazos que acaba de ver en el muestrario de la página anterior.

Le aconsejo que practique esa forma de *hacer grises* — de traducir en gris — porque es esencial para el dibujante y usted, estoy seguro, quiere serlo y de los buenos.

Una forma original de obtener masas de gris es la empleada por el diseñador inglés de decorados cinematográficos Cedric Dawe. Este dibujante emplea para sus bocetos pedazos de mina de lápiz que arrastra sobre el papel presionándolos con los dedos.



Los resultados que se obtienen no dejan de ser interesantes, ¿verdad?

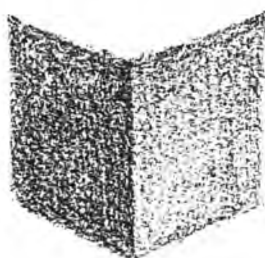
Mueva el brazo

No permita que su brazo no haga nada mientras usted dibuja. ¡Muévalo! No sólo la muñeca debe actuar y moverse para que el lápiz dibuje lo que usted desee. También el brazo debe intervenir con soltura. En ocasiones, usted puede necesitar dar un tono adecuado de gris a un fondo o a una parte de una figura que lo permita. Bien; moviendo el brazo, pero haciendo que la muñeca quede rígida, usted obtendrá el resultado apetecido...

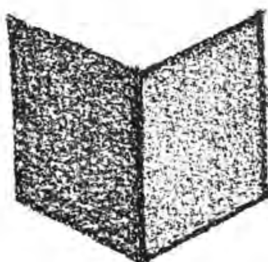
Deje que los tonos señalen las líneas

Si quiere distinguir a un principiante de un profesional, vea cualquiera de sus dibujos a base de tonos. Ochenta de cada cien principiantes le dibujarán los contornos de una figura con líneas bien trazadas y luego darán los tonos correspondientes...

Sin embargo, el profesional no procede así: Deja que sea el contraste entre tono y tono, entre luces y sombras, el que fije las aristas, las líneas...



Profesional



Aficionado

Haga los trazos con sentido común

Cuando se trata de un dibujo en el que debe valorar los tonos y a la vez obtener una semejanza absoluta con el modelo empleando únicamente el lápiz, los trazos de éste no debe hacerlos a capricho. Es lógico. Tenga en cuenta que todo tono representa un aspecto del modelo y que la dirección que usted dé a los trazos del lápiz puede influir considerablemente en la *traducción en gris* sobre el papel del modelo que tiene ante usted o que reproduce de memoria.

Del correcto manejo de su lápiz dependen muchas cosas. Sus trazos pueden darnos idea de que lo dibujado es hierba, o cabello femenino, o madera, o una superficie lisa, o una pared rugosa... Sólo el lápiz bien manejado puede realmente traducir en gris aquello que usted ve o recuerda y quiere trasladar al papel.

Son muy diversos los factores que deben tenerse en cuenta al dar una dirección determinada a los trazos del lápiz: las características de la zona tratada, su textura, su forma natural... También influye en los trazos la luz o la sombra que recibe esa zona; incluso su perspectiva propia.

Hablaremos más extensamente de este asunto en próximas lecciones, de una forma práctica, porque del buen manejo de su lápiz depende prácticamente todo. Vea en las ilustraciones cómo he resuelto cada caso, mediante los adecuados trazos del lápiz.



Dirección de los trazos según la textura de la madera.



Dirección de los trazos para efectos de perspectiva acusada.

Para conseguir esto es necesario conocer bien la herramienta con la que se trabaja: el lápiz. Y saber manejarla...

Estoy seguro de que usted pondrá de su parte cuanto sea preciso para que ese "saber manejar" el lápiz sea bien pronto una venturosa realidad.

¿Vamos a probarlo? Veamos si sabe aplicar todo lo explicado hasta aquí. Es un interesante ejercicio que le propongo y que puede ir desarrollando conforme a las explicaciones de la

DESARROLLO N.º 5 — LECCION 3.ª



Desarrollo de la valoración de tonos mediante el adecuado manejo del lápiz.

1. — Empiece encajando la totalidad del tema. Para ello puede tomar el lápiz como cuando escribe, y encajar con la punta del lápiz muy fina, de modo que esas líneas sean apenas una indicación de los límites del tema.

2. — Empiece a dar tonos a partir de los más claros. Tome el lápiz tal como indica la viñeta superior, y recuerde: ¡no mueva los dedos! Haga trabajar a la muñeca cuando se trate de dar tono a los espacios pequeños, pero puede emplear los trazos con el brazo en los espacios más grandes, como por ejemplo el techo de la cabaña. Mueva el lápiz con soltura, ¡no tenga miedo! Sólo así conseguirá un tono uniforme y seguido, que *agrise* las superficies tal como usted desea. Un consejo: no agrise en la misma dirección todas las superficies, sino que, precisamente para obtener de buen principio un ligero carácter tonal, dé gris a cada superficie según sus propias características. (Esto no podrá apreciarlo en estas ilustraciones, a tamaño reducido.) Cuando haya *trabajado la cabaña,* dé unos toques con el lápiz al árbol; unos ligerísimos toques, que den un volumen inicial, una primera impresión, a su copa.

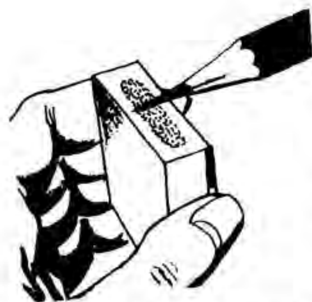
3. — Ahora se trata ya de valorar las sombras. Sin dejar de coger el lápiz con la palma de la mano, ahora debe apretar más con la muñeca, para oscurecer los tonos allí donde es preciso: las fachadas opuestas a la dirección de la luz y la vertiente del tejado que da a la parte trasera de la casa. Finalmente, otros pocos toques en el árbol: el tronco, algunas partes de las ramas y hojas más en sombra... Toques nerviosos, acercando y alejando el lápiz en impulsos rápidos, pero seguros.

4. — Va a dar a continuación los últimos toques generales. Ya puede tomar el lápiz en la forma habitual, como cuando escribe. Se trata de valorar los tonos negros más oscuros; de trazar las líneas — un poco temblorosas — que caracterizan el tejado; de marcar los huecos de puertas y ventanas...

5. — Una vez el conjunto de grises está bien determinado, sólo falta dar los últimos toques. Observe que son los mismos contrastes entre los grises los que señalan las aristas o esquinas del tema, y que es la masa de negro, por sí misma, la que fija los límites de los espacios a oscuras de puertas y ventanas. Con el lápiz movido por la muñeca dé ahora los toques a los matorrales y al árbol. También puede retocar la chimenea...

Ultimo toque: con un pedazo fino de goma, aclare los espacios que ocupan, en primer término, las losas puestas sobre el suelo, a la entrada de la cabaña. El retoque debe ser general; marcos de las ventanas, líneas que se escapan... Y ya está: ahí tiene usted un ejercicio de valoración de tonos desarrollado de pe a pa.

EL DIBUJO COMO OFICIO



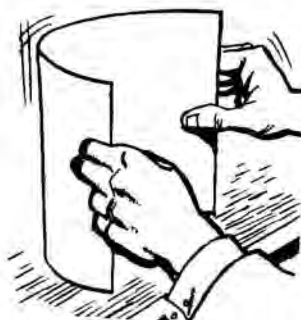
UN ECONOMICO AFILADOR DE PUNTAS. — En los comercios especializados hallará usted un tipo de afilalápices económico muy práctico y útil. Porque ya sabe usted —le hablé de ello en la lección primera — que los dibujantes necesitamos siempre una buena punta en el lápiz. En trabajos especiales, la punta se necesita bien afilada. Y cuando se trabaja con lápiz blando, la punta se gasta con una facilidad que asusta. Así, por ejemplo, en el dibujo lineal, en el que se necesitan líneas finísimas, si usted no está al cuidado de la punta de su lápiz, su trabajo perderá en precisión y suavidad.

Eso del papel de lija puede terminársele... Entonces, si quiere ahorrarse el comprarlo de nuevo, existe un recurso: las cajas de cerillas usadas. ¿Quién no tiene en casa una caja de cerillas? Tenga usted una sobre su mesa de trabajo. Así, cuando la afilada punta de su lápiz empiece a engrosar los trazos, pásela suavemente por el papel esmeril de la caja de cerillas; frote la punta de lado, hasta obtener de nuevo esa punta afilada que necesita.



LA GOMA ES DEMASIADO GRANDE. — Cuando uno compra una goma de borrar nueva puede emplearla tranquilamente cuando a la vez empieza un dibujo. Entonces tiene espacio sobrado para borrar, en especial cuando las líneas y los grises a lápiz son pocos. Pero suponga usted que un dibujo con sombreados abundantes se ha paseado por encima de su mesa días y días... Entonces la goma grande y nueva es un peligro, porque por muy hábil que usted sea, al borrar se llevará no sólo lo que quiere eliminar, sino todo el contorno.

¿Qué hacer en casos así? El dibujo se ensucia, el lápiz se corre y emborrona blancos... ¡Una desgracia! Pero no se exaspere antes de hora. No quiera solucionar con el lápiz lo que ha ensuciado con la mano pasando y pasando al dibujar. Aquellos espacios en blanco reservados para brillos o para resaltar aún más determinadas sombras deben quedar tal como los había previsto usted. Para ello, una solución de *estar por casa* es la siguiente: cortar de la goma grande — ¡qué pena! — un cachito delgado y fino, puntiagudo. Usted toma ese pedacito de goma y trabaja con él estupendamente. Le sirve en todos los casos especiales cuando emplear la goma de borrar entera significa correr un riesgo.



LOS RESTOS DE GOMA SOBRE EL PAPEL. — No hay nada tan fastidioso como esos restos de goma de borrar que quedan sobre el papel cuando uno ha terminado de borrar lo que precisaba. Lo instintivo es emplear la mano para sacudirlos de encima del dibujo. Pero... Si lo hace usted así su original corre peligro. La mano puede llevarse lápiz, puede ensuciar el dibujo más de lo que estaba — especialmente cuando se dibuja al lápiz blando o al carbón —.

¿Solución? Una vez ha borrado usted, tome el papel, abarquíllelo y dé golpes secos sobre la mesa tal como ilustra el dibujo. De este modo, los restos de goma de borrar caerán sobre la mesa. Un último golpe, una buena sacudida, desprenderá los restos adheridos al dibujo y usted habrá limpiado su original de imperfecciones extrañas.



CUANDO EL ORIGINAL ESTA SUCIO. — Trabajando a lápiz es probable que alguno de sus originales esté lleno de líneas y líneas inútiles, dibujadas en tanto tantea la forma, la disposición y el carácter de su original... Es fácil entonces que el dibujo parezca sucio y confuso hasta tal punto que puede llegar a no gustarle el resultado obtenido a través de tanta línea. Entonces se le presentará una duda más frecuente de lo que parece entre los dibujantes: ¿tirar el original empezado?, ¿empezar otro?, ¿seguir a disgusto con el que se tiene?

Bueno... si se le presenta esta duda, ahí va una buena noticia, por si no lo sabía: ¡No tire su original sucio! (a no ser que lo esté mucho, claro). Tome una buena goma y borre todo lo dibujado para limpiar de líneas el papel... Pero no borre sin ton ni son, amigo; borre a conciencia pero *suavemente,* de tal modo que queden los trazos básicos, las líneas esenciales para que las proporciones halladas en un principio subsistan sobre el papel.

Así, usted habrá eliminado del original la suciedad, las líneas sobrantes poco satisfactorias; pero conservará los trazos esenciales para poder reanudar su trabajo sin necesidad de volver a empezarlo por las líneas elementales y básicas. ¿De acuerdo?



apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

2. - El artista egipcio

En todas las épocas, el artista refleja en sus obras aquello más inmediato a él, aquello que siente, aquello que cree: es un espejo de su tiempo. Si queremos, pues, comprender por qué el artista egipcio realiza las obras que han llegado a nosotros, debemos comprender primero cuál es el ambiente en que vive.

Los egipcios tenían la creencia de que la verdadera vida empezaba después de la muerte física. De eso a tratar de conservar los cadáveres hay sólo un paso. Y el temor a lo desconocido provoca el paso siguiente: las tumbas. Por eso, el arte egipcio se caracteriza precisamente por la decoración de las tumbas, empezando, como es natural, por las de los faraones, sus dioses.

Puesto que la vida de aquel tiempo gira en torno a la idea de la muerte, el arte hace lo mismo. Y puesto que el dios al que se debe adorar es en realidad un hombre tan mortal como cualquiera, las creencias de los egipcios de aquella época fijaron una serie de ritos indispensables para que el cuerpo, al volver, no lo hiciera en un mundo desconocido para él.

Debido a esas circunstancias, en Egipto toda expresión artística debía tener un significado; la representación simbólica es como el *libro de texto* que se deja a los muertos para que recuerden los ritos y los sigan tal como fué establecido en el origen de las cosas. Los temas, su distribución, el orden de las escenas, las actitudes y los gestos son fijados de modo que su significado mágico no resulte perjudicado. La escritura, por ejemplo, es a base de dibujos — los jeroglíficos —, y de la escritura se pasa a los dibujos en relieve o bajorrelieve. En ambos casos, siempre se trata de símbolos que deben ser perfectamente legibles para la persona instruida de la época.

Es fácil deducir que, en esas condiciones, el trabajo del artista egipcio es tan anónimo como el del hombre que acarreaba piedra para la construcción de la pirámide de Cheops... otra tumba.

¿Cuál es la situación del artista en ese mundo egipcio?

Ese artista es un hombre que trabaja por encargo. No nos debe sorprender la uniformidad de su trabajo. No puede desobedecer las prescripciones rituales ni las creencias mágicas que fijaron en su tiempo la tradición, puesto que ésa es la base de su labor. Por si fuera poco, dado que su trabajo consiste en representar seres y objetos con un claro sentido mágico, teme que cualquier modificación haga perder a la representación todo su poder.

Por todas estas razones — perfectamente válidas en su época — el artista egipcio no se apartó de los cánones fijados de antemano. Es más, se sabe que incluso utilizaba modelos preparados con anterioridad, tanto para sus estatuas funerarias como para sus dibujos en bajorrelieve, de los que tenía patrones y que reproducía mediante pautas cuadriculadas.

Por lo que se refiere a la figura humana, el arte egipcio es extremadamente tradicionalista, puesto que no se aparta jamás de las normas fijadas en un principio. La figura humana *también* es un símbolo; tiene un sentido religioso. Se caracteriza por la rigidez en las actitudes — hablamos de las estatuas —; son figuras erguidas, sin movimiento. En una palabra: son muestras de un arte *hierático*. (Se entiende por hierático todo arte de formas fijadas por los ritos, en el aspecto religioso, que acaban



siendo rígidas, sin evolucionar al compás de los tiempos y las nuevas tendencias.)

El artista egipcio, pues, debe respetar los ritos establecidos por las creencias. Si el muerto pertenece a la familia real — recuerde de paso que los faraones se casaban con sus propias hermanas o primas para perpetuar así su sangre «divina» —, su figura debe ser reproducida en forma solemne, por un lado — hieratismo religioso — y, a la vez, ennoblecida. Así, todos los cuerpos masculinos son jóvenes y vigorosos y las siluetas femeninas delgadas y esbeltas. El artista cumple así la finalidad religiosa de su labor y a la par dota a su obra de todo el realismo posible, al propio tiempo que la idealiza como en un deseo de que el muerto more a su vuelta en un cuerpo mejor que el que tuvo en vida.

Dentro de esas limitaciones, los egipcios consiguen una técnica impecable — de una belleza que aún hoy persiste a nuestros ojos — y descubren un «modo de hacer» perfectamente adecuado a lo que se proponen: que su obra sea comprendida tal como si se tratase de leerla. El pueblo «lee» casi por encima; pero las personas ilustradas pueden comprender todos los símbolos, aun los ocultos, y apreciar el sentido del conjunto.

Veamos qué dice al respecto Antoine Bon, famoso historiador: «El artista busca representar el objeto y sus diferentes partes de una manera completa y *parlante,* y multiplica los aspectos simultáneos de un mismo objeto como si los estuviese describiendo con palabras, para que se tenga de él una idea acabada. Se niega a diseñar los cuerpos en posturas que reduzcan o acorten los miembros, y también a agrupar los personajes en forma natural, por temor de que los que se encuentran en primer plano oculten a los demás. Las artes del dibujo, en Egipto, debido a un exceso de celo por la exactitud y la integridad, adoptaron un sistema convencional que deforma el objeto. En suma: ignoraron la perspectiva.»

Fijémonos en la figura humana o en bajorrelieve. Fijémonos en que siempre está representada en *silueta.* El artista egipcio considera que el perfil de la persona es el dato más precioso para su clara identificación. Y adapta a esa consideración todo lo demás, representando la figura humana del siguiente modo: El perfil de la cabeza, como aspecto más característico; pero el ojo se dibuja como visto de frente para su perfecta identificación. También los hombros se dibujan totalmente de frente; pero el cuerpo, hasta la cintura, sólo de tres cuartos... para volver a dibujar las piernas de perfil, con un pie delante del otro para dar sensación de movimiento. Y fijémonos en las manos: todos los dedos tienen un mismo largo, excepto el pulgar. Si se reproducen las dos, ¡son una misma! Basta con invertirla...

¿Incongruencias inexplicables? No, si vemos las cosas con los ojos egipcios de la época.

Pero, en verdad, el artista egipcio es un verdadero artista. El sistema teocrático (cuando el poder está en manos de los sacerdotes) bajo el que vive influye considerablemente en su obra. Ignoramos qué hubiera hecho en otras circunstancias, aunque hubo un tiempo, entre 1375 y 1350 antes de Jesucristo (1), en que las cosas variaron gracias al faraón Amenofis IV, quien quiso suprimir — y lo consiguió durante los veinticinco años de su gobierno — los cultos tradicionales reemplazándolos por el culto al sol. En ese tiempo desaparece el culto al faraón que a la vez es dios y, en consecuencia, desaparecen las estatuas rígidas y la pintura y los bajorrelieves funerarios... El arte se humaniza. Fueron unos pocos años sin rigor oficial en los que Akhenatón (nuevo nombre de Amenofis) hizo construir agradables palacios para habitar, ricamente decorados, donde los pintores y escultores reprodujeron escenas de familia. Con los nuevos temas aparece un franco realismo y un estilo individualista, desapareciendo lo hierático e idealista. Pero el sucesor de Akhenatón, Tut-Ankh-Amón, restableció la religión oficial y el arte egipico queda fijado para siempre y recobra su carácter de gran arte oficial en su forma más rigurosa.

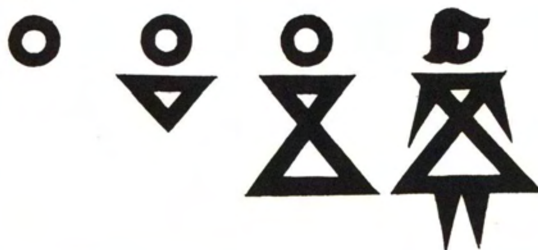
El artista egipcio vuelve a ser un funcionario...

Resumen: La civilización egipcia se desarrolla en el valle del Nilo cuatro mil años antes de Jesucristo, y dura hasta la época helénica. Se caracteriza por sus palacios y tumbas, estas últimas debidas a sus creencias. Las estatuas suelen ser enormes, rígidas y frías; los bajorrelieves y pinturas, de un pecular convencionalismo, a pesar de lo cual resultan estéticos y bellos, son a modo de símbolos: cada figura, cada objeto, tiene un sentido mágico de cara a la eternidad.

(1) *Los años de la Antigüedad se cuentan hacia atrás, a partir de la muerte de J.C.*



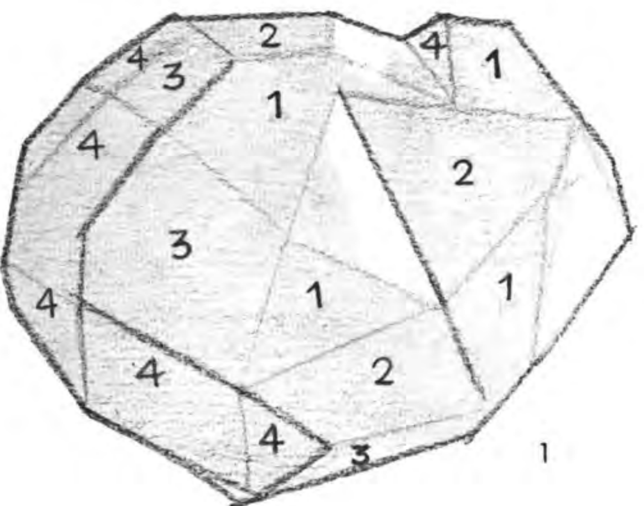
desarrollos



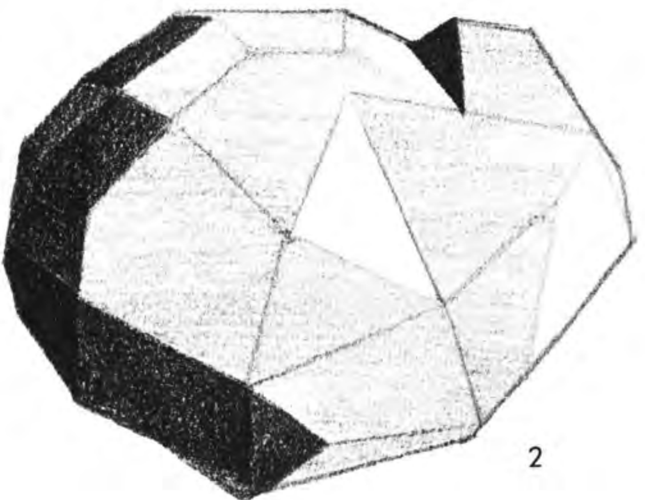
3

DESARROLLO N.° 1 — LECCION 3.ª

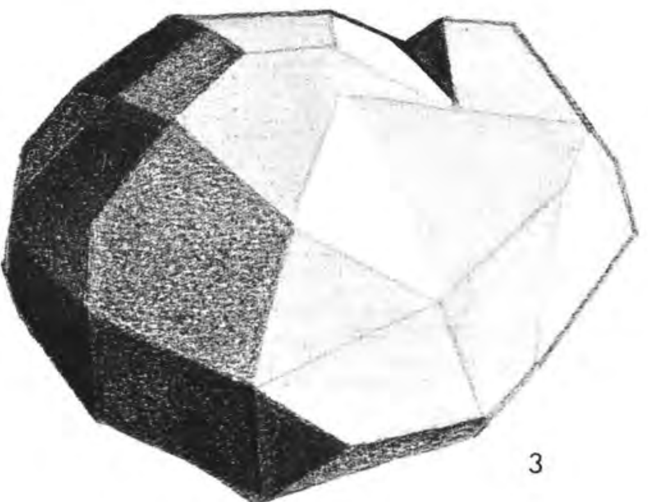
Desarrollo de la valoración de las sombras en una figura poliédrica iluminada lateralmente



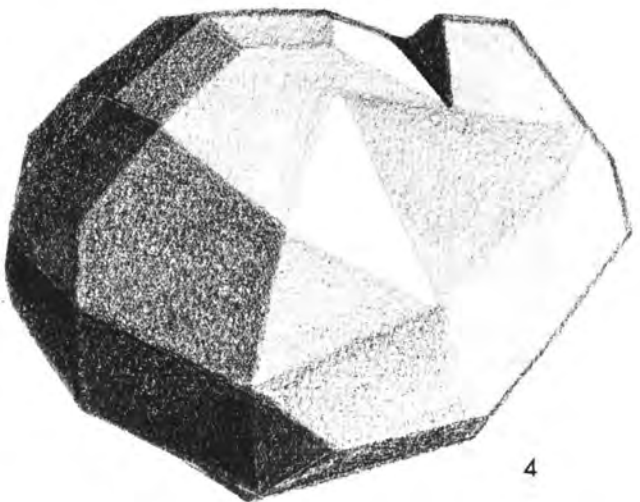
1



2



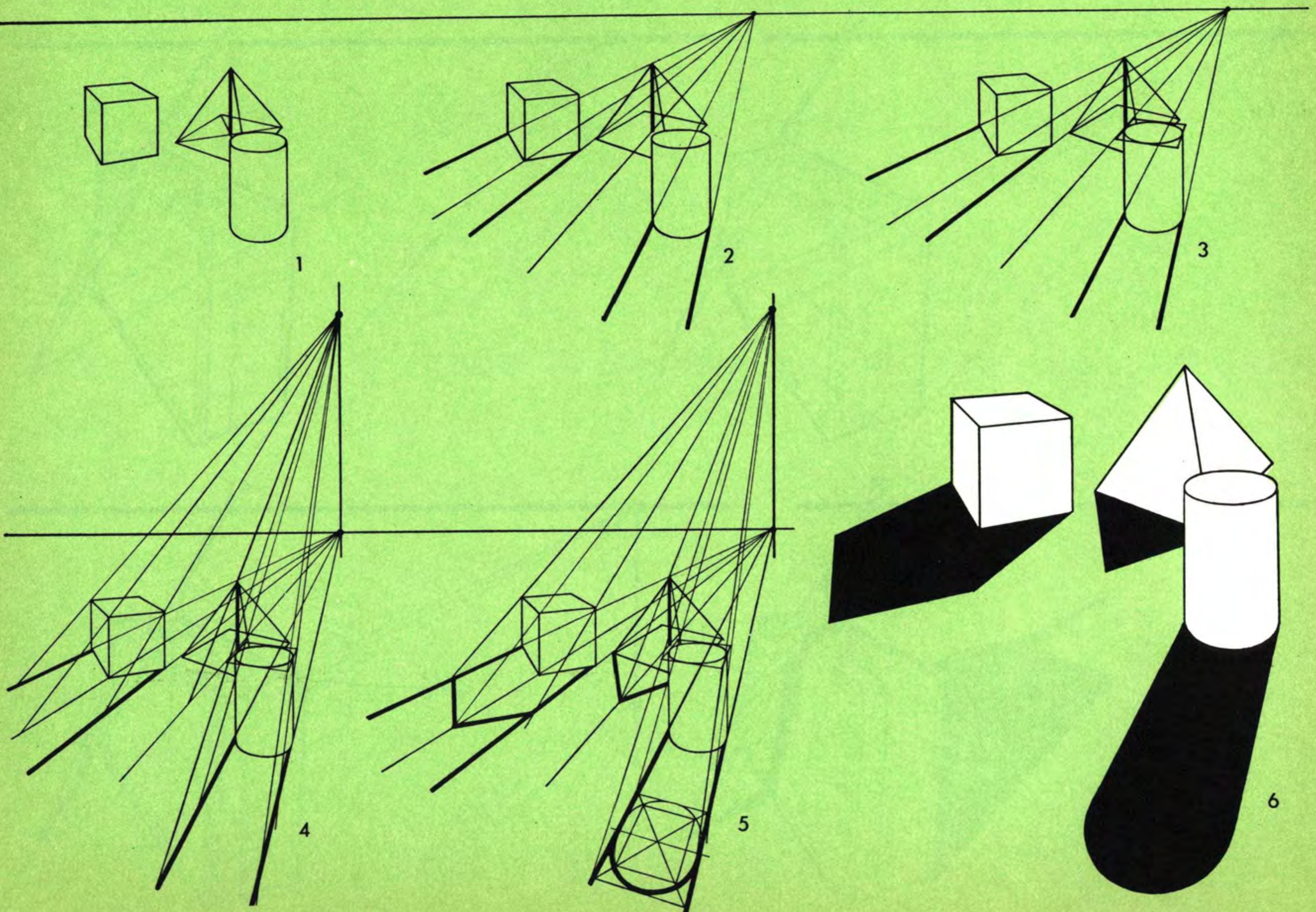
3



4

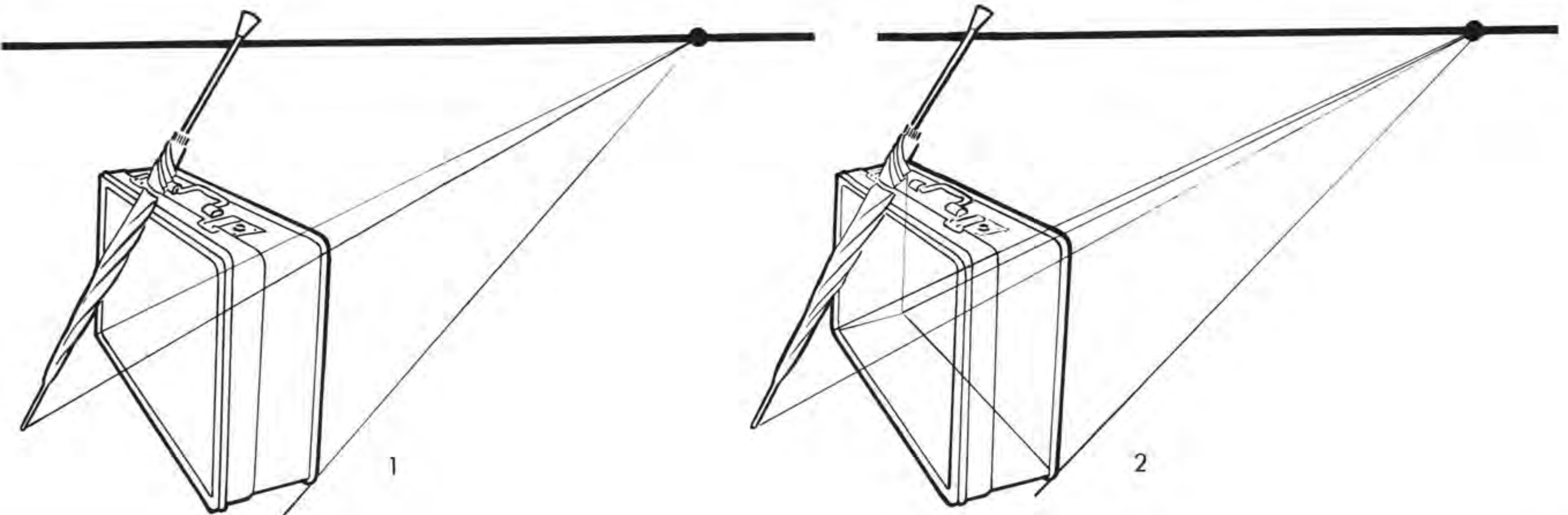
DESARROLLO N.° 2 — LECCION 3.ª

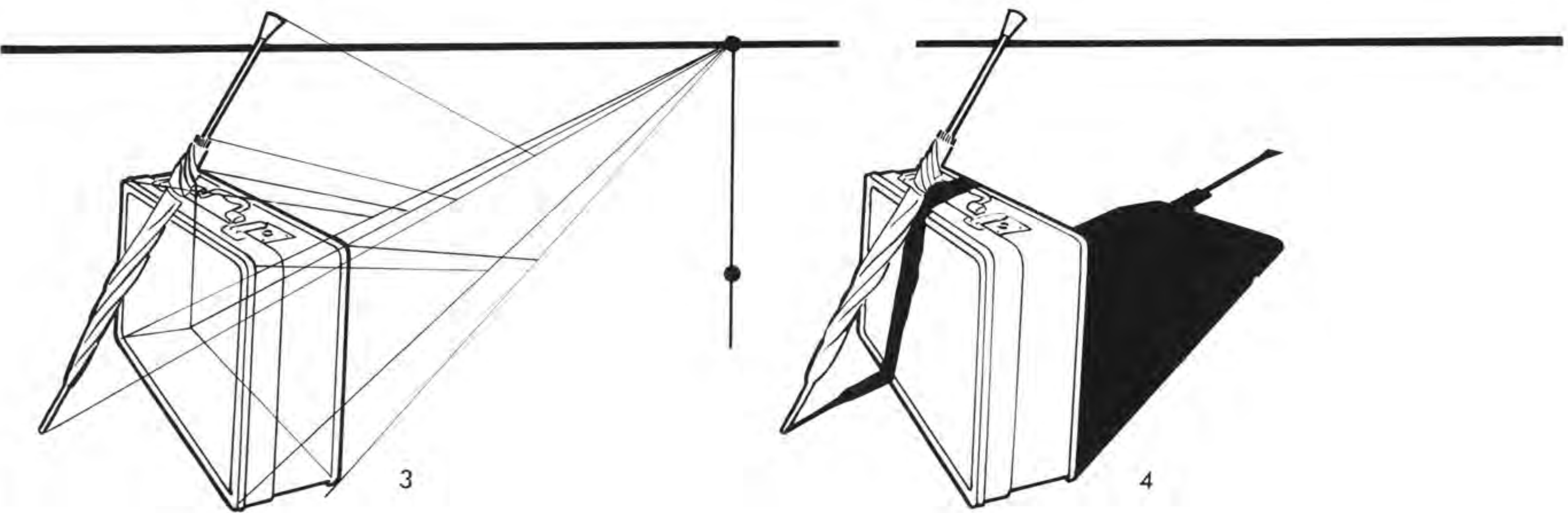
Desarrollo de la perspectiva de las sombras proyectadas por una fuente de luz situada delante del dibujante



DESARROLLO N.º 3 — LECCION 3.ª

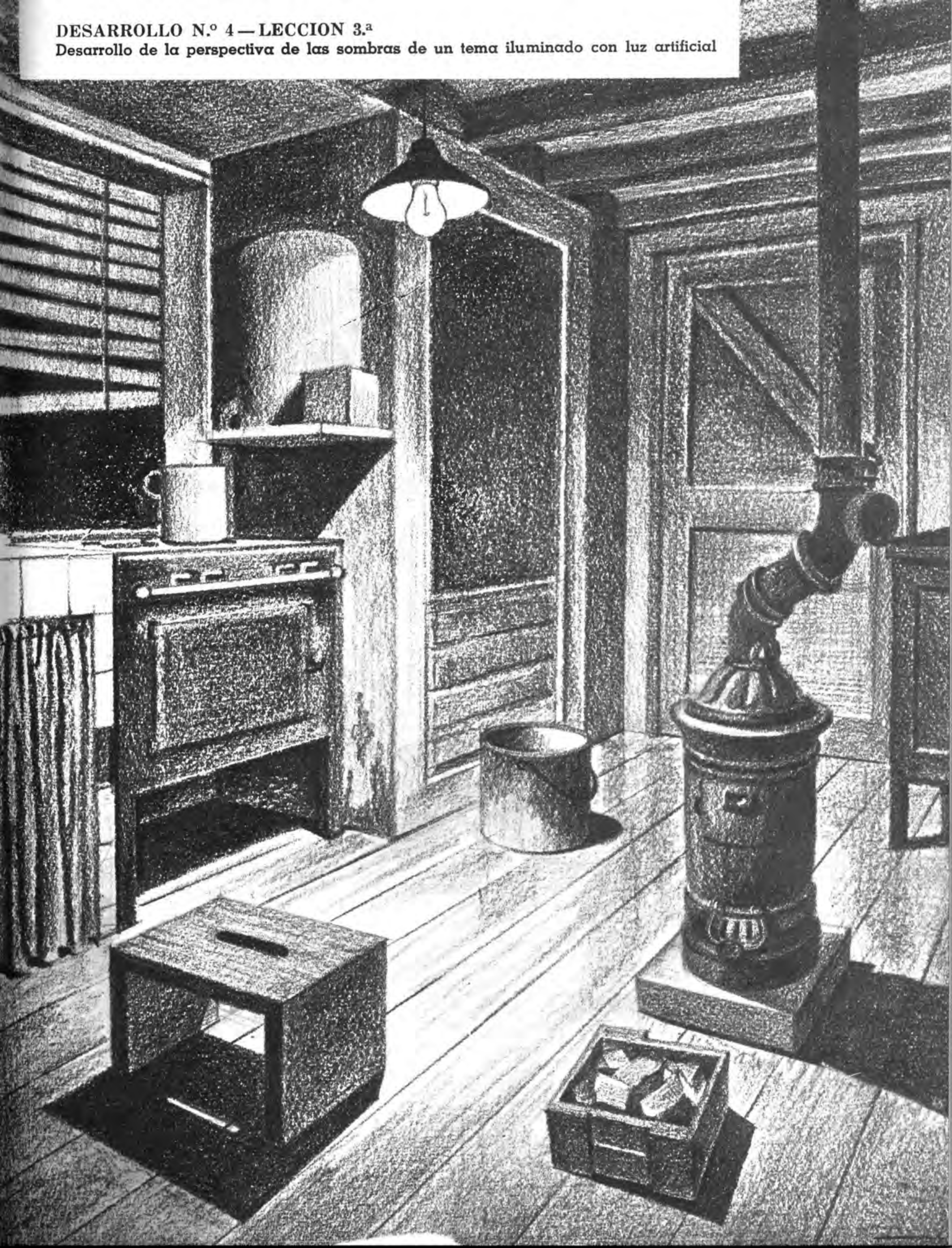
Desarrollo de la perspectiva de las sombras proyectadas por una fuente de luz situada detrás del dibujante



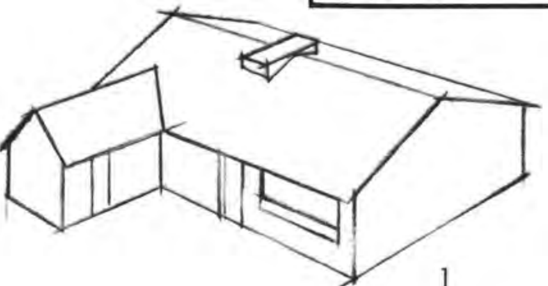


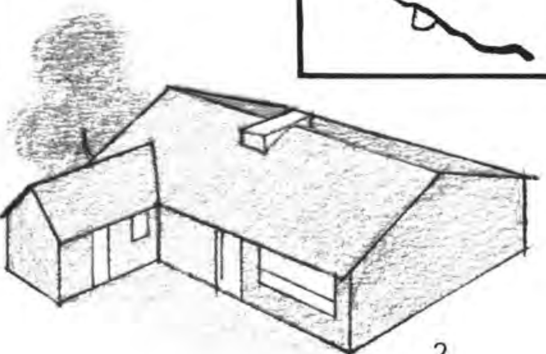
DESARROLLO N.º 4 — LECCION 3.ª

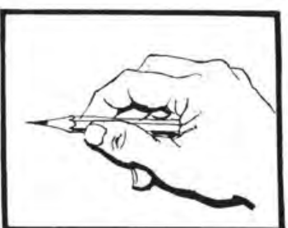
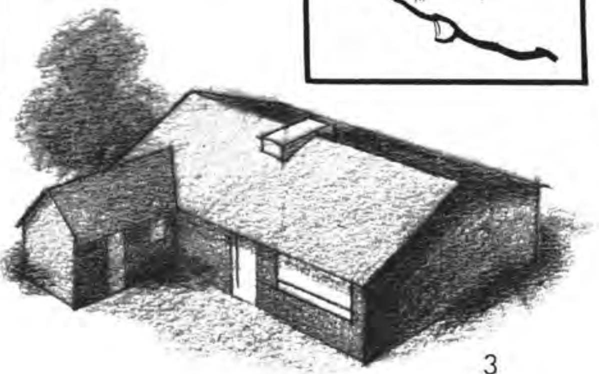
Desarrollo de la perspectiva de las sombras de un tema iluminado con luz artificial



DESARROLLO N.º 5 — LECCION 3.ª
Desarrollo de la valoración de tonos mediante el adecuado manejo del lápiz

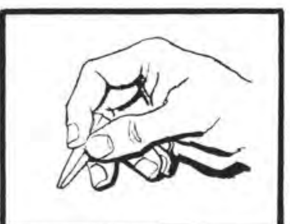


1



2



3



4



5

lección 4

La esfera
La composición tonal
La técnica del lápiz
El dibujo como oficio
Historia del Arte

PUNTO DE PARTIDA

Bien, amigo... Para esta lección deberé recurrir otra vez a su habilidad artesana. En efecto, como ya hizo antes, hoy tendrá usted que buscar un poco de cartulina blanca y confeccionarse una nueva forma básica: el *prisma*. Procúrese también una pelotita de plástico o celuloide — una pelotita de las de ping-pong sería ideal —; ésta hará las veces de *esfera*, la última de las formas básicas que necesitará. El prisma y la esfera... Estas nos servirán hoy para dar por terminado el estudio de las formas. Particularmente la esfera, una figura característica que ofrece sus dificultades y con la cual termina su aprendizaje. "¡Ya era hora!", pensará usted. Y, con franqueza, *ya es hora*. Sin embargo, estará de acuerdo conmigo en que era necesario pasar por todo lo elemental para que así pudiera luego iniciar el camino por otros derroteros más artísticos, más personales.

El dibujo reproduciendo un relieve en yeso que sirve de modelo para uno de los "Desarrollo" de la lección presente nos servirá para que usted empiece a practicar la valoración de tonos y de sombras en plan artístico, dejando de lado, definitivamente, las aburridas formas básicas sobre las que ha tenido que trabajar desde el comienzo de sus estudios.



Esta lección — la que tiene en la mano — señala el fin de una etapa de aprendizaje y el comienzo de otra mucho más interesante y divertida.

Los principios de encajado, proporción, perspectiva y valoración a base de formas geométricas han sido un aprendizaje quizá un poquitín difícil, pero que usted ya ha sobrepasado con acierto. A pesar de todos los errores padecidos, a pesar de que algunas veces sé que le he aburrido con tanta línea, era necesario practicar todo ello y saberlo de carretilla.

Sólo así es posible abrir una nueva puerta y enfrentarse con las siguientes enseñanzas; dominando a la perfección la teoria para lanzarse a la práctica sin vicios iniciales; sabiendo todo lo que debe saberse. Mis felicitaciones; reciba ese diploma simbólico que premia su aplicación, su esfuerzo y su voluntad de seguir. ¡Adelante! A partir de ahora va a gozar plenamente de todas las posibilidades que ofrece el dibujo a aquellos que sienten la inquietud del Arte.

LA ESFERA

En la primera lección, cuando le hablé de la perspectiva de las formas, estudió usted el cuadrado y el círculo como superficies. De estas superficies nacían las primeras formas: el cubo, la pirámide, el cilindro y el cono; pero nos falta otra forma básica, la más sencilla: *la esfera.*

¿Qué ocurre con la esfera?

Usted mismo puede comprobar cuanto voy a decirle. Ponga la pelotita que ha de servirle de modelo a modo de esfera bien a la vista y observe:

La esfera es un cuerpo formado a partir de un círculo. Su contorno es un círculo. Sea cual sea su punto de vista al contemplar la esfera, usted verá siempre un círculo...

Ahora observe otro detalle muy importante: por el hecho de carecer de superficies *planas,* la esfera CARECE DE PERSPECTIVA.

Precisamente son los efectos ópticos producidos por la perspectiva los que dan a nuestros ojos la sensación de que la forma que contemplamos cambia según sea nuestro punto de vista. Pero, por lo que se refiere a la esfera, míresela como se la mire, ésta no cambia de aspecto.

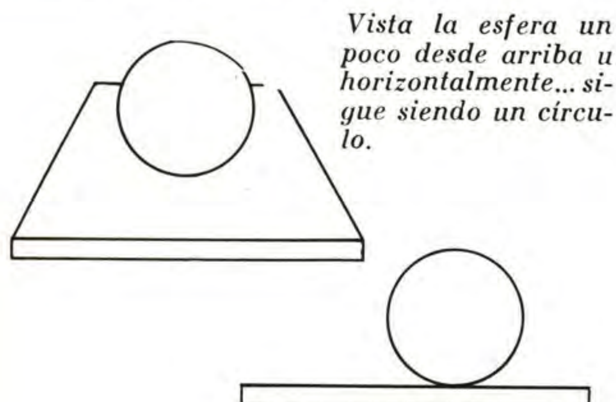
Esa sola razón me obligó a no tratar de la esfera hasta el momento. Mientras hemos tratado con superficies planas todo ha ido bien; pero tan pronto ha intervenido alguna forma como el cilindro, con superficie curva, las cosas han empezado a cambiar. Necesitamos valorar esa superficie curva para dar idea de volumen.

En el caso del cilindro — incluso del cono — el hecho de contar con superficies planas podía ayudarnos a prescindir de la valoración; pero para la esfera, si queremos evitar la idea de círculo, necesitamos algo más: la apariencia *esférica* sólo puede conseguirse mediante la *valoración.*

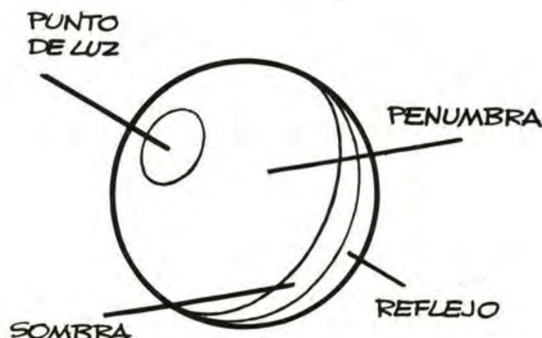


Observe el dibujo: ¿No le recuerda la pauta que seguíamos para la valoración del cilindro? A partir de una zona clara — donde incide el rayo de luz — la superficie esférica se va agrisando gradualmente hasta alcanzar la zona de sombra.

Al hablar de la valoración de la esfera es natural que usted se pregunte: ¿Cómo podré



Vista la esfera un poco desde arriba u horizontalmente... sigue siendo un círculo.



dibujar correctamente las zonas de luz y sombra en una esfera? Porque toda valoración de una forma viene dada por el contraste entre luz y sombra. Ya tenía pensado esto; usted va a ver cómo se resuelve esta papeleta, nada difícil, por cierto, y de paso sabrá cómo toda esfera se apoya en el plano de tierra — a no ser que esté suspendida sobre él — sobre un solo punto. Tome papel y lápiz y haga como yo: realice sobre el papel la

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 4.ª

Desarrollo del encajado y corte seccional de una esfera.



1. — Empiece dibujando un círculo en perspectiva paralela, como ya aprendió a hacer en la lección primera. ¿Ya lo tiene dibujado? Pues adelante, amigo.

2. — Ahora se trata de situar ese cuadrado dentro de un cubo, exactamente en su centro. Acuérdese del "cubo de cristal" por lo que respecta a las medidas y al efecto visual... Trace en las caras superior e inferior las correspondientes diagonales, repitiendo las del cuadrado original que ahora queda en el centro del cubo. Trace seguidamente una vertical que una los puntos por donde se cruzan todas las diagonales. Esa línea es el *eje* del círculo y lo será también de la futura esfera, ya verá.



3. — Vamos a intentar en seguida la construcción de la esfera. Para ello, puesto que tenemos ya un círculo horizontal, paralelo al plano de tierra que nos da el ancho de la esfera que pretendemos dibujar, vamos a por otro, esta vez perpendicular al plano de tierra para que nos dé el alto de la esfera de marras. Para empezar, trace un cuadrado en perspectiva, en sentido vertical, utilizando para ello dos de las diagonales que dibujó antes. ¡Ah, pero cuidado! Fíjese que las verticales de ese cuadrado deben cruzar por los puntos en que el círculo horizontal cruza *también* la diagonal paralela a las que está utilizando. ¿Me sigue? Ese cuadrado le sirve para trazar el nuevo círculo... Vamos, trácelo. Ese círculo determina la altura de la futura esfera...



4. — Ahora ya tiene usted todo lo que necesita para dar forma a la esfera: los dos círculos que acaba de dibujar determinan su volumen. Trace, pues, una línea circular que una ambos círculos, el horizontal y el vertical, por su contorno exterior: ¡esto es la esfera! En realidad, si vulgarizamos la cosa, el desplazamiento en torno a su eje de un círculo *produce* una esfera. No importa la posición del eje; puede ser vertical, horizontal, oblicua...

5.—Con la esfera ya dibujada puede comprenderse mejor su *corte seccional.* Esto no quiere decir otra cosa que la apariencia que tendría a nuestros ojos el círculo producido por un plano que dividiese la esfera. Vamos a verlo en seguida: Para empezar repetiré el círculo del principio en las caras superior e inferior del cubo que encaja la esfera. Luego determino a sentimiento la inclinación que ha de tener aquel *corte seccional* en relación a mi punto de vista y trazo una línea que una dos puntos opuestos del círculo superior—o de los otros—. Prolongue esta línea hasta la de horizonte del cubo. ¿Hecho? Bien; ahora ya puede trazar otra línea en el círculo inferior, de modo que coincida en el punto de fuga de la anterior. Finalmente, trace dos verticales que unan entre sí los puntos cruzados por esas líneas en los círculos auxiliares trazados. Ya tiene usted el corte seccional.

6.—Para ver la apariencia de la esfera *cortada* por ese plano que acaba de dibujar, no tiene usted más que dibujar en él otro círculo, tal como he hecho yo... ¿Qué tal esa "media naranja"?

¿Ha comprendido la teoría de todo eso? En realidad, la rotación de un plano imaginario produce visualmente la variación en la perspectiva del *corte seccional.* Según sea su inclinación en relación a usted, será el efecto de la perspectiva del círculo visible. Esa teoría tiene aplicación a todas las superficies esféricas y le será útil cuando quiera dibujar correctamente la superficie plana de cualquier forma redonda seccionada.

Pero aún hay más. El seccionamiento de la esfera le ayudará en la valoración de sus partes en sombra, puesto que el plano que corta por la mitad la esfera indica precisamente cuáles son los dominios de la luz y de la sombra. Y esto es muy importante.

¡CUIDADO CON ESTE ERROR!

La luz, en condiciones normales, ilumina siempre la mitad *de una esfera. Sólo una fuente de luz muy pequeña en relación con la esfera que ilumina podría iluminar una fracción de la misma. ¡No cometa este error!*

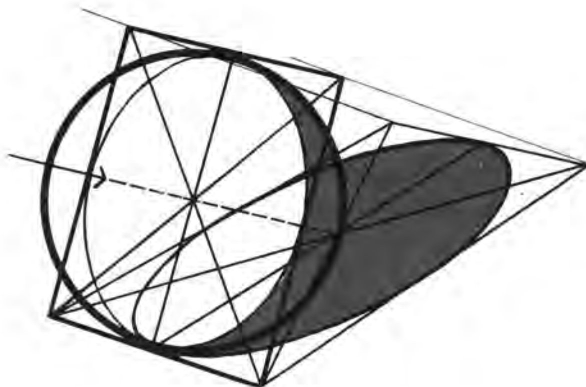


Mal



Bien

Si no tiene usted dudas sobre lo que acabo de explicarle, podemos seguir adelante. Voy a hablarle de la otra sombra: la proyectada en el plano de tierra por la esfera iluminada por una fuente de luz. Es fácil llegar a una conclusión... y usted es lo suficientemente listo como para saber cuál es. Pero, de todos modos, compruébela, por favor:



DESARROLLO N.º 2 — LECCION 4.ª

Desarrollo de la perspectiva de la sombra proyectada por una esfera (apoyada en el plano de tierra o suspendida sobre él)

1. — Suponga una esfera apoyada sobre una superficie plana. Vamos a iluminarla para establecer la perspectiva de la sombra que proyecte. Establezca a sentimiento el plano de tierra, asi como el ángulo de iluminación deseado. Allí donde éste alcance la superficie de la esfera será el centro de la zona iluminada. A continuación debe trazar una línea perpendicular a la del ángulo de iluminación que cruce la esfera, estableciendo así el alcance de la luz.

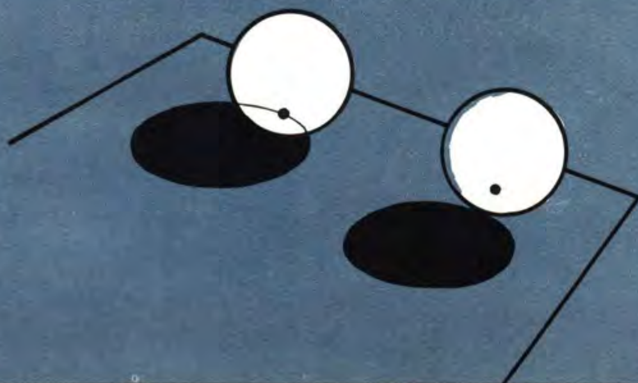
2. — La línea que acaba de trazar le sirve ahora para dibujar un cuadro totalmente perpendicular al ángulo de iluminación. El corte seccional de la esfera que se obtiene con ese cuadrado nos sirve para determinar efectivamente la zona de sombra en el lado de la esfera opuesta a la que percibe luz.

3. — Finalmente, basta con proyectar sobre el plano de tierra ese cuadrado que ha utilizado para determinar la sombra de la esfera. Puesto que uno de sus lados se apoya ya en el plano de tierra, puede hacer dos cosas: proyectar al suelo los vértices superiores del cuadrado por un lado y trazar líneas a partir de los vértices inferiores de modo que coincidan en la línea de horizonte en su correspondiente punto de fuga. Allí donde se crucen las dos series de líneas trace otra. Ese triángulo sobre el plano de tierra sirve para trazar el contorno de la sombra proyectada.

4. — Tome ahora la esfera y levántela como si fuese un globo; es decir, elévela en relación con el plano de tierra. En este caso necesita usted la línea de horizonte y las líneas auxiliares de antes: la que indica el ángulo de iluminación, que prolongará hacia el plano de tierra. Luego, a sentimiento, debe determinar el punto, alrededor del ángulo de iluminación, donde desea situar la sombra proyectada y que, una vez proyectado hacia el horizonte, nos dará el punto de fuga de la sombra.

5. — El plano que secciona la esfera en una parte iluminada y una parte en sombras le servirá ahora para establecer el área de la sombra proyectada sobre el plano de tierra. Pero primero, recuerde, debe trazar una perpendicular al horizonte a partir del punto de fuga de la sombra, determinando el punto que establece en ella el ángulo de iluminación. ¡Ya está! Entonces sólo precisa prolongar mediante las correspondientes líneas cada uno de los vértices del plano que divide la esfera, de modo que coincidan todas en el punto que indica el ángulo de iluminación. Ahora ya puede determinar el área de la sombra en el plano de tierra: repita el plano uniendo las líneas tal como he hecho yo.

La sombra que proyecta una esfera apoyada en una superficie plana tiene un punto de unión: el punto de apoyo de la misma en esa superficie. Cuidado con cometer el error de unir la esfera con su sombra a partir del perímetro de aquélla.

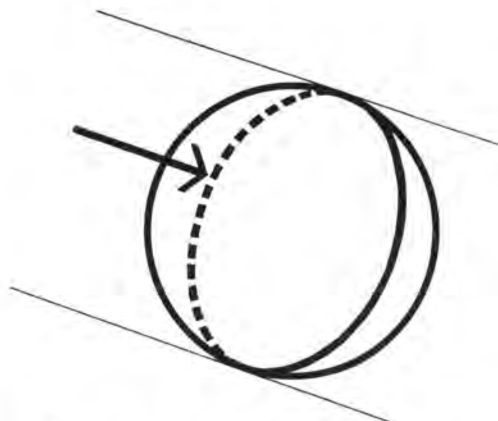


Toda esfera iluminada presenta tres zonas de interés:

La zona iluminada

La zona en sombra

El reflejo



De las dos primeras le he hablado en las páginas anteriores, al tratarse de la valoración de las sombras en una esfera. Usted ya sabe cómo realizar la esfera y, a la vez, cómo dividirla en secciones. Al saber esto sabe también cómo proceder para establecer exactamente las zonas de luz y sombra en su superficie. De paso, le he hablado de cómo dar la perspectiva correcta a la sombra que la esfera proyecta sobre una superficie.

Ahora bien; voy a concretar un poco las cosas en relación con la zona iluminada, antes de pasar al estudio del nuevo factor que es el reflejo.

El punto de luz

Cuando le hablé en la lección tercera de luz y sombras le dije que la luz sólo puede iluminar totalmente una superficie plana. Le dije, además, que para que esa superficie recibiera de lleno la luz debía estar situada perpendicularmente al rayo luminoso.

Ahora, al estudiar la esfera, salta a la vista que no tenemos superficie plana alguna. ¿Qué ocurre, entonces? En teoría, el rayo luminoso sólo puede iluminar totalmente un solo punto de la esfera: el que coincide con la línea seguida por la luz. Pero, claro..., en la realidad sucede que como la luz tiene una intensidad determinada, ese *punto de luz* se convierte en una zona iluminada que en forma gradual pasa a la penumbra para terminar en la zona de sombra.



Bajo una luz difusa, el punto de luz en una esfera blanca será una zona muy clara que dará paso a otra de penumbra, para terminar con la zona de sombra total.



Pero en una esfera de tono propio oscuro, el punto de luz será más reducido y a la vez más concreto. La zona de penumbra se reduce, y la de sombra aumenta.



Por el contrario, si aumenta la intensidad de la luz, la zona iluminada gana terreno a la de penumbra. Ésta queda reducida en beneficio de la zona de sombra.



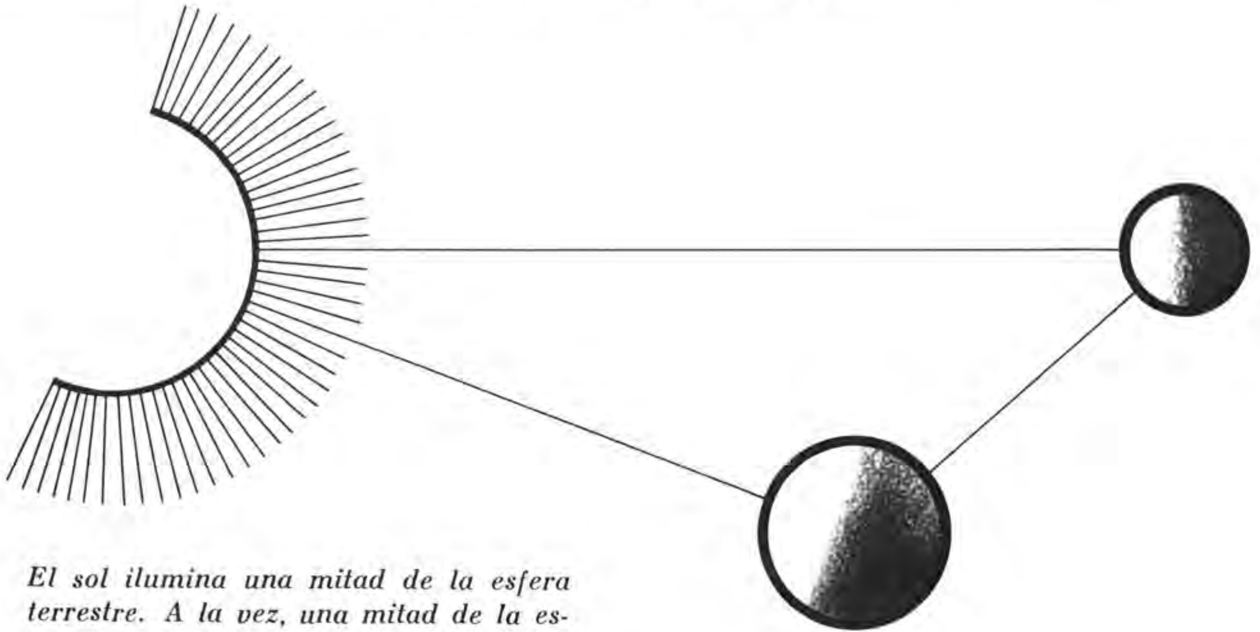
Pero hay algo más. Hasta ahora hemos considerado las formas aisladamente, prescindiendo de la influencia que sobre su iluminación pudieran tener los cuerpos y superficies que las rodean. Pero observe la esfera de la izquierda. ¿Qué observa en su perímetro, en la zona de sombra? Se trata de un nuevo aspecto a considerar en toda valoración. Es...

El reflejo

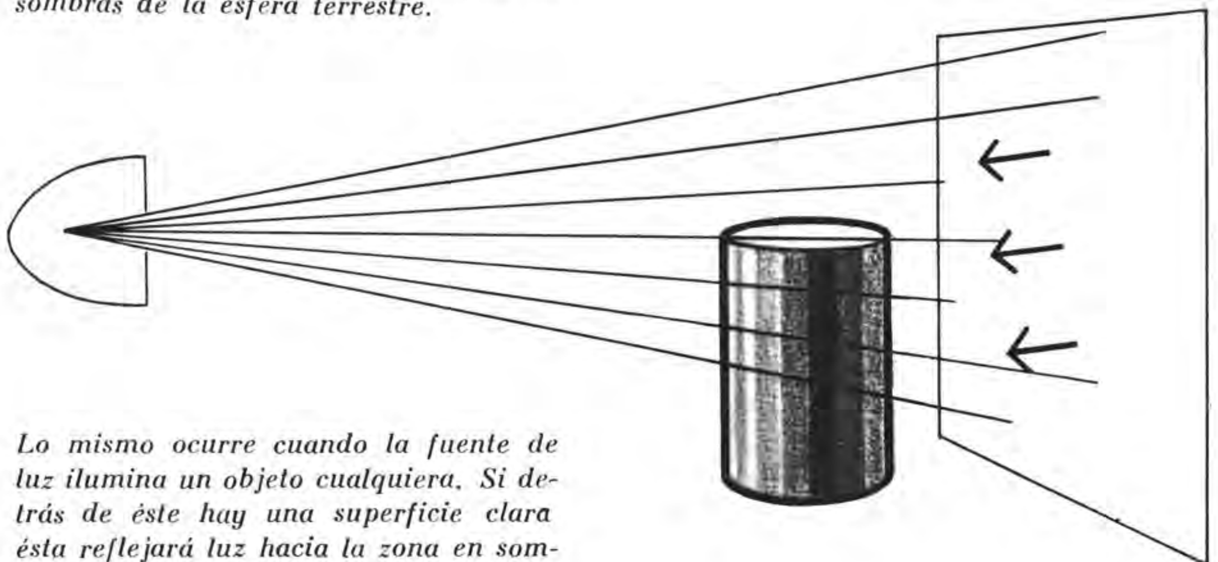
Voy a hablarle un poco de la luna. No, no ponga esa cara. Si usted ha estado enamorado alguna vez — o lo está ahora, qué caramba — habrá paseado con su novia a la luz de la luna más de una vez. Y si así no es, supongámoslo. Lo que sí es seguro es que usted no habrá prestado a la luna la menor atención. ¡Es una cosa tan corriente!

Sin embargo, cada noche, cuando vemos la luna como suspendida en el aterciopelado cielo, ocurre un fenómeno de la naturaleza que se repite ante nuestros ojos, que de tan habituados ya no ven.

Me estoy refiriendo al *reflejo* de la luz. Sí, amigo; esto lo aprendió usted en el colegio y quizá lo tenga ya olvidado: La luna no tiene luz propia; es un satélite de la Tierra que se limita a reflejar hacia nosotros la luz que recibe del sol. Así, cada noche de luna, cada claro de luna, esa claridad lechosa que las noches de luna llena inunda parte de nuestro mundo sumido en la oscuridad, no es más que un reflejo.



El sol ilumina una mitad de la esfera terrestre. A la vez, una mitad de la esfera lunar. La zona iluminada de la luna refleja *algo de luz hacia la zona en sombras de la esfera terrestre.*



Lo mismo ocurre cuando la fuente de luz ilumina un objeto cualquiera. Si detrás de éste hay una superficie clara ésta reflejará luz hacia la zona en sombra del objeto.

Todas las superficies reflejan la luz



Recuerde que en la lección anterior, cuando le hablé de la valoración de las formas básicas, lo hice considerando cada forma aisladamente, prescindiendo de los factores extraños a ella que podían alterar su valoración. Ahora, sabiendo en qué consiste el *reflejo*, comprenderá usted que éste altera realmente, en parte, la valoración de la zona de sombra de cualquier objeto.

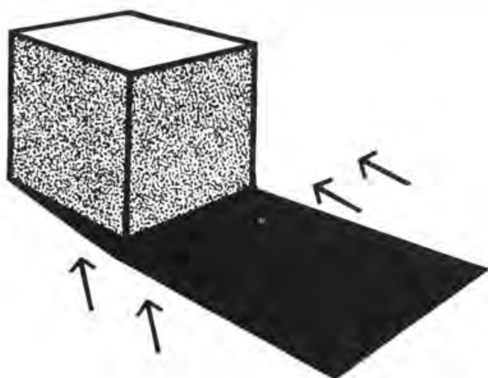
Vuelva a poner las formas básicas sobre su mesa de trabajo, por favor. El cubo, la pirámide, el cilindro, el prisma y la esfera. Todas las que ha recibido, en una palabra. Y obsérvelas ahora. Las superficies iluminadas de unas y las partes que reciben luz de las otras —las que tienen superficies curvas— *reflejan* parte de esa luz hacia las superficies en sombras más cercanas a ellas. Observe también que la misma mesa refleja luz...

Está tratando con cuerpos de superficies blancas; superficies que precisamente debido a su blancura reflejan el máximo de luz. Sólo en el caso de superficies de tonos muy oscuros, o de superficies mates, el reflejo queda reducido al mínimo o desaparece por completo.

Desde un punto de vista artístico, la posibilidad del reflejo es una buena ayuda para el dibujante o pintor, para el artista. Gracias a él puede *despegar* unas formas de otras, que de otro modo quedarían planas, es decir, sin relieve. Esta misma posibilidad es aprovechada por los fotógrafos —incluso en cine— para provocar reflejos artificiales mediante pantallas reflectoras de tela o cinc, según los casos, que ayudan a *aclarar* las sombras naturales.

Fíjese bien que digo *aclarar*. Artísticamente no es recomendable que el reflejo equivalga a otra fuente de luz. Luces opuestas contradicen los efectos de iluminación. Sólo en casos muy especiales puede admitirse esa oposición... Pero de eso ya hablaremos cuando entremos en los dominios del color.

Los efectos del reflejo son una buena ayuda para el artista. No restan supremacía a la fuente de luz natural; pero ayudan a ésta al amortiguar el contraste de las partes en sombra. Esto siempre es de buen efecto.



¿Recuerda lo que le dije respecto a la valoración de las sombras proyectadas? En la lección tercera quedamos de acuerdo en que la sombra proyectada, cuando el objeto es claro, es siempre más oscura que las superficies en sombra de dicho objeto. Una de las razones consiste en que esas superficies reciben la luz reflejada por el plano donde se apoyan.

Qué influye en la valoración del reflejo

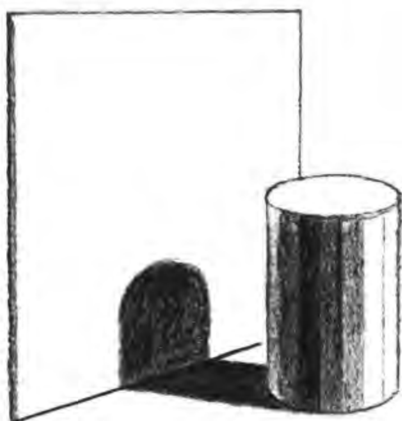
Aparte de la mayor o menor intensidad de la luz — factor que promueve el reflejo —, otras circunstancias influyen en las características del reflejo en sí. Tales son:

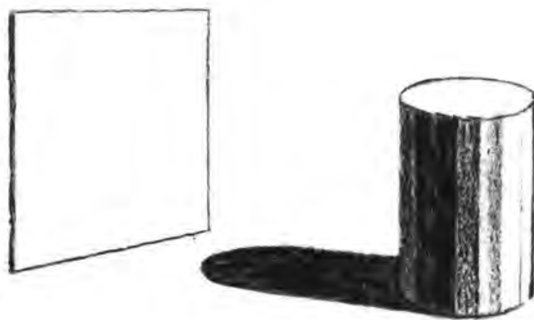
La textura de la superficie que lo ocasiona
La distancia entre esa superficie y el objeto

Para comprobarlo tome el prisma que ha recibido y obsérvelo en relación con una superficie blanca, un papel, por ejemplo, sobre el que se refleja la luz solar. Las caras en sombra del cilindro recibirán inmediatamente otro rayo de luz, procedente del papel, que las aclarará. Si ahora aleja el papel sin variar su posición respecto al sol y al prisma, el reflejo que produzca será menos intenso...

Sustituya ahora el papel blanco por un papel gris (de embalaje, por ejemplo). Si sitúa éste a la misma distancia a que antes estaba el blanco, el reflejo del papel gris será mucho más débil; al aumentar la distancia entre la superficie reflectora y objeto, el reflejo irá debilitándose.

Vemos, pues, que lá superficie blanca de un papel refleja más la luz que la mate de otro. Suponga ahora que sustituimos la superficie reflectora, que en vez de papel es una tela, o cualquier otra superficie de textura diferente. Esa textura, naturalmente, es la que influye en la capacidad de reflejar la luz que tiene toda superficie iluminada.









De todo lo relacionado con el reflejo podemos deducir una consecuencia: *Nunca la luz reflejada puede ser tan intensa como la propia fuente de luz.*

En la ilustración de esta página le doy un ejemplo de reflejo sobre una columna griega, en plan artístico. Fíjese en que, precisamente por ser muy parecida a un prisma, las delgadas *caras* de la columna permiten poder apreciar el reflejo en todo su valor.

Los variados reflejos de los objetos y de las superficies son un excelente recurso para el artista. Con ellos da un toque más a su labor; la complementa.



Cuidado con las texturas

Hasta el momento presente, usted se ha limitado en la práctica a reproducir del natural las formas básicas recibidas. Formas moldeadas en yeso o en cartón blanco; no ha tenido, pues, ocasión de practicar superficies de distinta *textura.*

¿Textura? Refresque su memoria: Se llama así a la colocación o disposición que tienen entre sí las partículas de un cuerpo.



Sólo la luz permite a nuestros ojos el poder apreciar la textura de una superficie cualquiera. Y son nuestros ojos, habituados desde la infancia a *saber apreciar* y a acumular experiencia, los que pueden juzgar si el artista representa a la naturaleza de forma convincente. Es necesario un constante entrenamiento del ojo y del lápiz para que éste sepa cómo reproducir, por medio de trazos, luces y sombras, los efectos visuales necesarios para que la identificación de un objeto, de una superficie, dibujados, sea total.



Aquí he dibujado un abrigo de pieles sobre una silla. El tratamiento de las luces, las sombras y la textura no puede en modo alguno ser igual al de un vestido de seda. La apariencia de un tejado de uralita será diferente a la de uno de pizarra... Y tampoco un papel arrugado debe confundirse con una tela.



Todo cuerpo tiene su propia textura. Hay que abrir los ojos, analizar, probar, en una palabra, practicar constantemente. Tenga en cuenta que tan pronto nos apartamos de las formas básicas elementales y pasamos a la naturaleza, la valoración de luces y sombras debe darla la propia textura de cada objeto...

LA COMPOSICIÓN TONAL

Entre los pintores jóvenes es fácil encontrar a algunos que sienten verdadero horror hacia lo clásico, hacia lo figurativo; es decir, hacia la representación de la realidad tal como nuestros ojos la ven. El instinto artístico es tan poderoso que incluso dentro de la pintura *normal* los matices son infinitos; sin embargo, esos jóvenes prescinden de ellos y pretenden hallar el camino hacia un nuevo medio de expresión pictórica que "ponga la pintura a tono con la época que vivimos" — dicen —. Aunque es demasiado pronto para analizar su obra en este método, resulta interesante dar una ojeada a su mundo de color, siquiera en plan experimental.

En estos pintores predomina el instinto. *Manchan* el cuadro y procuran dar a sus *manchas* un sentido. Tomemos a Jenkins, por ejemplo: manchas rojas con mezcla de negro... Usted mira el cuadro, uno cualquiera de sus cuadros, y no le encuentra sentido. No tiene *mensaje,* significado, por lo menos tal como lo entendemos tradicionalmente. Pero reflexionemos: cierto que esas manchas no hablan a los ojos en la forma habitual — cuadro, ojos, imagen en el cerebro: comprensión —; sin embargo, si olvidamos lo que hay de costumbre, de hábito, en nuestro modo de considerar una pintura, veremos que un cuadro de alguno de esos pintores revolucionarios pretende otra cosa: provocar una sensación, un placer estético nuevo, en verdad plenamente instintivo.

¿Es eso lo que tales pintores pretenden? Quizá no lo expresen en estas mismas palabras; quizá se expresen en forma demasiado abstracta para que el común de las gentes les comprenda... Pero lo que sí es cierto es que su obra no está dirigida a la inteligencia, sino más bien a lo intuitivo, a lo instintivo que todos llevamos dentro, aunque lo neguemos, aunque cerremos nuestra sensibilidad a lo que realmente nos rodea en el mundo de hoy: un progresivo avance de lo real en perjuicio de muchos convencionalismos.

La intuición es capaz de comprender una serie de manchas, sin necesidad de que nuestro juicio intervenga. Y esas manchas pueden causar una impresión en nuestro ánimo: nos predisponen hacia ellas o todo lo contrario, nos hacen rechazarlas.

Manchas... He aquí el primer eslabón de una cadena de hechos fundamentales en dibujo y pintura. Los conocimientos de composición *lineal* quedan ya un poco atrás cuando además de la línea aparece en todo su valor el *tono.* Las nociones que le he dado van a ampliarse hasta formar una completa visión de conjunto para usted.

La *composición tonal* es a los tonos lo que la lineal a las líneas. Prescindo de éstas ahora. Voy a trabajar con manchas de diversos tonos para educar su sentido artístico. ¿Sabría usted ahora, sin más explicaciones, componer un cuadro sólo a base de manchas?

La pregunta no está hecha porque sí, amigo. Recuerde lo que le decía en la lección segunda en relación con la línea en la composición: "La línea fija el centro de interés y agrupa agradablemente todos los elementos de un dibujo." Bueno... eso era cuando sólo tratábamos de *líneas*; pero ahora ya he empezado a hablarle de *tonos* y precisamente le dije en la lección anterior que eran los tonos los que debían fijar los contornos en las figuras o formas.

Su respuesta a aquella pregunta debiera ser "sí" tan pronto como haya asimilado las nociones que sobre *composición tonal* voy a darle en la presente lección. Al hablar de tonos es preciso olvidarse de las líneas; en su lugar colocaremos las *manchas.*

He aquí cómo de la pintura instintiva de unos jóvenes innovadores que forman el grupo *Art Autre* ("Otro Arte") pasamos a los fundamentos del dibujo y de la pintura: la composición, ahora relacionada con los tonos, lo que equivale a decir que damos un paso más en el estudio y comprensión del Arte.

Luz, medio tono y sombra

La composición tonal se fundamenta en los tres elementos básicos de la *traducción en gris;* zonas iluminadas, zonas en penumbra (medio tono) y zonas en sombra. Desde la

composición a partir de un solo elemento a la composición de grandes conjuntos, esos tres elementos básicos son tan necesarios al artista como la propia luz gracias a la que es capaz de ver lo que le rodea.

Componer... Ahora con nuevos elementos, con los tonos. ¡Cuántas posibilidades a su alcance! Pero al propio tiempo, ¡cuántos riesgos! Amigo mío, si sobre la composición lineal tuve que decirle que apenas teníamos reglas que poder seguir, ahora debo repetírselo.

Pero toda regla tiene su excepción: la originalidad, el genio, la personalidad. Sin embargo, no se puede ser maestro sin antes haber sido discípulo. Por eso...

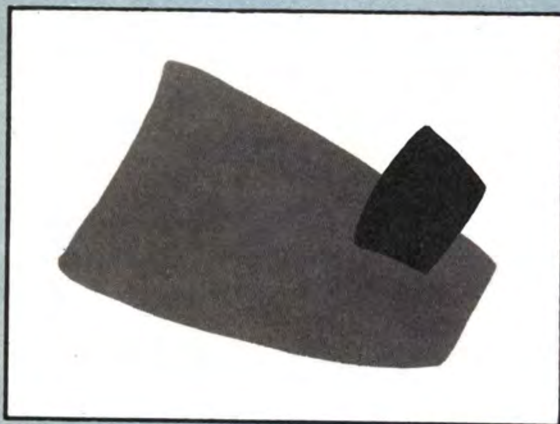
Aprenda a componer con manchas

Huya siempre de la *simetría tonal*. Una forma mitad iluminada mitad en sombras carece de gracia artística. En cuestiones tonales la composición *asimétrica* es esencial.

Entramos ya en el campo de la creación artística. Se trata de conseguir el equilibrio o el contraste entre las zonas de luz y de sombra, entre unas y otras manchas de luz, medio tono y sombra.

Voy a intentar explicar visualmente lo que quiero decir. Vea en esta página tres ejemplos, tres pautas de composición tonal. En el primer cuadro me he propuesto dar preponderancia a la luz. La ley del contraste me dice que la zona de sombra debe ser proporcionalmente reducida. Y, para compensar, el medio tono hará guardar el equilibrio entre la luz y la sombra.

Segundo caso: predomina el medio tono, luego viene una mancha de sombra y algo más que un brillo, un punto de luz. El equilibrio de masas tonales sigue manteniéndose.



La preponderancia de la luz



La preponderancia ambiental (medio tono)



La preponderancia de la sombra

El tercer caso es el opuesto al primero: predomina la zona de sombra y el medio tono la equilibra con la zona blanca, la mancha de luz.

Podrían hacerse mil variaciones sobre el tema. Pero usted comprende ya de qué se trata, ¿verdad? No tome como guía ni pauta esas ilustraciones; sólo son una idea para usted, un punto de partida... Naturalmente, pude hacer intervenir otros tonos intermedios, pero he preferido limitarme a los básicos.

Estas composiciones a base de manchas han servido de punto de partida para las ilustraciones de la página siguiente.

La composición tonal a partir de una mancha predominante de blanco —luz— trae consigo que el propio tono de lo que vemos nos dé el medio tono compensador. La mancha que contrasta se debe también, en este caso, al propio tono del objeto.



Ahora predomina el medio tono, produciendo esa agradable sensación de todo lugar bien sombreado. Al fondo, la mancha blanca contrasta contra la mancha que vigoriza el conjunto: la zona de sombra. Siempre que predomina el medio tono los efectos resultan equilibrados.



Otro tema vigoroso, en el que ahora predomina la mancha negra, las sombras. El contraste de la mancha de luz queda suavizado por el poder moderador del medio tono. Observe los tres ejemplos para comprobar que el predominio de la luz o de la sombra da vigor al tema elegido.



Por los ejemplos que acabo de darle puede comprobar usted que la composición tonal se divide en dos grandes campos:

Composición de tonos vigorosos

Composición de tonos suaves

Las variaciones que es posible efectuar en cada uno de estos campos son infinitas; pero, en definitiva, usted puede llegar a las siguientes consecuencias:

Cuando predomine la mancha blanca o negra, el tema debe ser vigoroso.

Cuando predomine la mancha de medio tono, el tema debe ser suave.

Una vez determinada la mancha predominante, todo debe supeditarse a ella. Prescinda de excesivas valoraciones intermedias; el acopio de detalles resta valor artístico a la obra realizada.

Es esencial que la disposición de las manchas se rija por los principios de la composición. Debe atraer la mirada, producir un *impacto* en la atención del que mira.

"Toda la teoría del plan pictórico consiste en la organización de la línea, el tono y (más adelante) el color. Los valores serán más convincentes si están organizados en grupos simples, en masas apoyadas las unas en las otras. Pequeños manchones dispersos y confusos producen el resultado opuesto, es decir, quiebran el efecto de conjunto." Esto opina Andrew Loomis refiriéndose a la composión tonal en su libro "Creative Illustration".

Al componer es preciso simplificar. Cuando he dibujado las pautas tonales no he hecho otra cosa que simplificar unos temas conforme a sus manchas predominantes. Cuando una persona entra en una exposición de dibujos o pinturas, se siente atraído *en primer lugar* por la impresión tonal del cuadro. Su mirada va instintivamente al cuadro que mejor ha conseguido la disposición tonal. Luego vendrá el análisis de la obra, y puede que no le guste una vez examinada...

Usted debe hacer una cosa parecida cuando se ponga a dibujar o a pintar. Debe olvidarlo todo, esforzándose simplemente en que su mirada se eduque día tras día en aislar y fijar mediante manchas tonales todo aquello que vea.

Un ejercicio muy interesante y útil es dibujar las pautas tonales de aquellos puntos de interés que usted encuentre en su camino. No piense "¡Qué bonito es esto; me gustaría dibujarlo o pintarlo!" No, no; tome un pedazo de papel y un lápiz y trate de fijarlo a base de trazos que *manchen:* aquí el tono oscuro, aquí el medio tono... aquí la mancha de luz. Hay que hacer diseños que le sirvan para sus bocetos iniciales; diseños tonales que le irán acostumbrando a ver las cosas a través de sus manchas.

En plan artístico lo que importa son las grandes manchas; hay que prescindir de los pequeños detalles. Sin embargo, no le extrañe que yo le exija en algún ejercicio que usted dibuje algún objeto o forma con todos los tonos que registre su retina. Se trata de ejercitar su mirada... Luego ya prescindiremos de la valoración académica para lanzarnos por los fascinantes caminos del Arte.

Para llegar a la simplificación artística es necesario pasar por todo un proceso de eliminación, que comienza cuando el aprendiz de dibujante se ve obligado a dibujar con todos sus pelos y señales un determinado modelo. La práctica hace al maestro, dice un refrán inglés, y es cierto. Póngase en el caso de aquel muchacho que quiso dibujar una rosa con cuatro rasgos, como los grandes maestros, y lo que hizo fué un batiburrillo de líneas sin sentido. O en el de aquel otro que cuando dibujaba un tema vigoroso *no sabía detenerse.*

Deténgase a tiempo

He aquí la piedra de toque del buen dibujante o pintor: saber cuándo deben dar por terminada una obra. Imagine usted un tema muy vigoroso, con predominio de las sombras sobre las luces, un tema como el que ilustra la página siguiente. Hay un elemento que produce precisamente esa sensación de vigor: el *contraste.* Contraste entre la mancha de sombra y la mancha de luz. Pero como predomina la sombra, la mancha de luz contrasta precisamente por su reducida área...

En realidad, ese contraste ha sido provoca-

do. Me he detenido a tiempo, prescindiendo expresamente de otros efectos de luz y brillos. Pero suponga usted que quien tome por modelo el mismo tema *no se detiene*; que se olvida de que domina la mancha negra... Entonces suele suceder algo parecido a eso que he dibujado a continuación: un tema deslucido, sin personalidad, al que el exceso de luces perjudica. La obra ha perdido vigor, se ha quedado en un mal dibujo.

No tome esta cuestión como cosa sin importancia. Sepa detenerse a tiempo; no permita que su lápiz siga dando toques innecesarios. Vale más producir una ligera impresión de cosa inacabada que acabarla *tanto* que resulte relamida.

El equilibrio y el centro de interés

Del mismo modo que cuando le hablé de la composición de masas le dije que era esencial conseguir el *equilibrio* entre unas y otras, cuando eran de distinto volumen, ahora se trata de hacer algo parecido.

También los *tonos* tienen mayor o menor fuerza. En un dibujo o pintura bien equilibrados las manchas deben atenerse al predominio de una u otra. En un tema con predominio de las sombras la mancha de luz será reducida. Y viceversa si se trata de un tema con predominio de zonas iluminadas.

Las reglas que le di respecto a la composición mediante el equilibrio de las masas tienen aquí perfecta aplicación.

Quedamos entonces en que toda obra debe tener un recorrido visual que conduzca la mirada del espectador por todos los elementos del cuadro sin que dicha mirada se pierda fuera de él. Y no sólo eso: esa *línea* debe conducir al *centro de interés* del tema.

Ahora, al hablar de composición tonal, es necesario refrescar la memoria respecto a todo eso. También las manchas ha de componerlas en función al centro de interés del cuadro. Cuando se trata de líneas, éstas conducen al centro de interés. Tratándose de tonos, éstos forzosamente deben seguir la pauta señalada por las líneas. En pocas palabras: tanto las líneas como los tonos son elementos inseparables en toda composición.





Por consiguiente, conforme sea la valoración tonal de un cuadro, el centro de interés del mismo se creará mediante el contraste adecuado.

Si el predominio es de la mancha negra, la mirada se dirige a la mancha contrastante: la luz, lo blanco.

Si el predominio es de la mancha de luz, la mirapa se dirige a la mancha contrastante: la sombra, lo negro.

En los casos en que predominan los tonos grises, la mirada se dirige a la mancha negra o blanca que establece el contraste.

Ésta es la base elemental sobre la que se inspiran las normas de composición tonal. Basta con seguirlas para obtener resultados aceptables. Fíjese cómo de la correcta aplicación de estas normas depende el acierto en la composición. He elegido un tema ya conocido por usted, al que he dado algunos tonos.





Compare la composición correcta del cuadro de la izquierda con la composición tonal equivocada del de la derecha. Sobran comentarios.

Voy ahora a ensayar sobre un tema. Voy a tratar de componer algo, de modo tal que los tonos *digan* por sí mismos, expresen algo. Le advierto que no hay reglas sobre esto. Intentaré, pues, escribir todo lo que voy pensando mientras trabajo, con el buen deseo de que mis razonamientos sean un punto de partida para los suyos propios en casos parecidos. Estudie y practique todo cuanto diga por medio de la "Serie de Desarrollo" que sigue.

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 4.ª

Desarrollo de la composición tonal de un tema con más de un elemento

1. — He elegido tres elementos sencillos, simples: un jarro, un par de platos, un tazón con leche y un pedazo de pan. Quiero darles un aire campesino, rural, rústico, en una palabra. Mientras miro esos objetos y barajo sus formas en mi imaginación, pienso en cómo lo-

grar lo que pretendo. Me imagino un ambiente rural y pienso en esas cocinas casi en la penumbra todo el día. Penumbra... *medio tono.* Sí; creo que en esa composición debe predominar el medio tono. Es más; no se me ocurre que en una casa de campo la vajilla sea de porcelana de Sèvres, sino todo lo contrario. Predominarán los tonos oscuros, rojizos (al natural, claro). Sigo pensando...

2. — He determinado ya cuál habrá de ser la composición lineal: en triángulo. Sólo cuento con tres cuerpos con volumen propio y en realidad dan muy poco de sí. Al disponer tales elementos pienso en dos cosas importantes, que no debo olvidar: la línea de composición debe ayudar a llevar la mirada al centro de interés del tema. Veamos... ¿cuál es en este caso? No trato de exhibir una muestra de vajilla rural, claro. Me parece bien, pues, el tazón de leche; es más: *la leche* es la que debe llamar el interés, la atención del que mira. Sólo así conseguiré dar la impresión de que el desayuno está dispuesto, de que aguarda la llegada de alguien... Dispongo, pues, los objetos de modo que *conduzcan la mirada* hacia el tazón de leche. El jarro con la boca hacia dentro de la composición, pues de lo contrario la línea de composición se alejaría del cuadro. En primer término el tazón, bien a la vista. Para completar el conjunto, el plato con el pedazo de pan. Composición en triángulo... casi simétrica, si mucho me apura usted; pero he procurado evitar esa simetría *moviendo* los objetos hasta colocarlos un poco irregularmente.

3. — Y va de manchas... Ahora ya sé lo que quiero. Predominará el medio tono del fondo — esa mancha de gris que me recuerda el ambiente de la cocina en una casa de campo, esa penumbra... — y la mancha de luz, el área blanca de la leche en primer término, me dará el debido contraste. Para compensar y enriquecer los tonos voy a dar así de pasada — para ver el efecto — un toque de gris intenso que abarcará las sombras de los objetos y a éstos.

4. — ¡Hummm! He tratado de acabar, de dar forma a las manchas de antes, pero... No; no me convence lo que he hecho. La masa de sombra se me va del cuadro, atrae la mirada y, sin yo desearlo, lo cierto es que me voy hacia la derecha. No; no me sirve lo que he hecho. Veamos...

5. — Fíjese ahora cómo cambia la composición tonal. Y simplemente he variado la iluminación del tema... En vez de que la luz viniera de la izquierda, ahora viene de la derecha. Esto es todo, amigo. Pero, ¡ah! Observe la importancia de los pequeños detalles: puesto que a la derecha hay más volúmenes, resulta que la sombra proyectada por éstos tiene mucho más espacio hacia la izquierda y por consiguiente no se sale del cuadro. He conseguido un doble efecto visual, porque así la propia sombra une todavía más la línea de composición; agrupa el conjunto. He llegado a la composición tonal que perseguía: ya la he obtenido.

6. — Pero lo cierto es que no me sentía satisfecho del todo. ¿Usted sí? Yo, ¿qué quiere que le diga?, encontraba fría mi composición tonal. Le faltaba vida. De modo que me puse a pensar y se me ocurrió añadir un poco de humo saliendo de la taza... Una cosa muy simple, es verdad, pero ¿no cree que ahora sí que es cierto que ese

desayuno ha sido puesto para alguien? La mirada se dirige a la mancha blanca de la leche y sin darse cuenta sigue la columna del humo. Así consigo que *de paso* — sí, sí... yo la he dibujado así *expresamente* — usted mire el jarro, el pedazo de pan, todo el cuadro, que era lo que yo pretendía. Y para dar un toque más al conjunto, fíjese en esos brillos aislados, los más indispensables y precisos... El cuadro está ahora terminado.

¿Qué tal? ¿Ha seguido usted mi soliloquio? No quisiera ser pesado; es conveniente que *usted* vaya acostumbrándose a pensar por su cuenta, a calibrar, a saber ver las posibilidades de un tema y a saber cómo hay que considerar sus diversos elementos para obtener un buen resultado en la propia labor.

¡Tiene ante usted una tarea emocionante!



No todo se termina aquí. Le he puesto un ejemplo a base de mancha predominante de medio tono. Por las características del tema, y puesto que la mancha oscura *pesa* más, parece como si ésta predominase sobre el fondo dominante gris. He conseguido con ello unos efectos determinados: ambiente rústico, cierta lobreguez de tipo rural...

Pero veamos otro caso: predominio de la mancha de luz sobre el resto. Ésta sería la iluminación ideal para la reproducción de una vajilla con fines de propaganda. El medio tono permite tratar las figuras, y la nota de contraste que nos da la mancha negra compensa el equilibrio entre la luz y el medio tono de los objetos.

El caso extremo es a base de predominio de la mancha oscura: dramatización total del tema hasta extremos un tanto exagerados. La mancha blanca *salta* hacia nosotros de un modo extraordinario y casi irreal.

Las variaciones son infinitas. Yo me he limitado a darle sólo tres, las fundamentales. A partir de aquí, el gusto artístico de cada cual se inclina hacia una u otra tendencia...





LA TÉCNICA DEL LÁPIZ

Continuaré hablando del lápiz plomo, ese *traductor en gris* del que ya me ocupé en la lección tercera. Me refiero al lápiz corriente, a ese lápiz plomo que tiene usted a mano.

Ese lápiz es capaz de las mayores proezas artísticas... según las manos que lo manejan.

Si usted trata de reproducir a lápiz una fotografía, verá cómo, con un poco de práctica y de habilidad, es capaz de imitar todos los grises de la misma. Pero... ¡qué quiere que le diga? Yo no me sentiría orgulloso de saber reproducir una foto. Y creo que a usted le sucederá lo mismo. ¿Verdad que no me equivoco?

Cuando le hablo de *técnica del lápiz* quiero expresar algo que requiere bastantes palabras para ser comprendido. Entiendo por técnica, en este caso, el modo de hacer, la forma que doy a lo que hago en el lápiz. No con la máquina fotográfica, ni con la pluma, ni con la carbonilla ni el lápiz carbón. ¡Sólo con el lápiz!

Si usted se compenetra bien con esto comprenderá que es necesario dominar bien el manejo de ese alargado cilindro de madera con ánima de grafito.



El lápiz puede conseguir resultados casi fotográficos. Siguiendo procedimientos "académicos", de tal modo que ningún trazo se aparte de la uniformidad de los tonos establecidos, el lápiz pasa de las zonas de sombra a las de luz con la más exacta gradación. El dibujo de la derecha es una reproducción a lápiz (interpretada libremente) de la fotografía de arriba.



El trabajo realizado con el lápiz debe revelar que ha sido hecho con él. Incluso si se trata de reproducciones o copias de fotografías. Ha de verse el trazo, la dirección que ha seguido la mina.

Yo le aconsejo que vaya usted más lejos todavía. Haga esto, o por lo menos esfuércese en hacerlo: No copie nunca con todo detalle. Usted no es una máquina; precisamente por esto puede eliminar lo superfluo.

Es preciso detenerse en este punto. Me consta que muchos aficionados al dibujo han aprendido las primeras nociones a base de copiar fotografías, láminas u otros dibujos. Esto no está mal, aunque en cierto modo perjudica porque lo da todo hecho y el dibujante novel pierde confianza en sí mismo y no se atreve a enfrentarse con el dibujo del natural. No obstante, creo que si se encuentra usted en este caso, ahora tiene ya una base para atreverse a prescindir de la copia de láminas; sabe cómo encajar, proporcionar... Puede practicar ya hasta salirse con la suya. Y no dejarlo de ahora en adelante.

Pero volviendo a la copia de láminas, es preciso repetir: no copie con todo detalle. Permita que sea el lápiz el que *muestre a su modo* las cosas copiadas. No trate de imitar estilos y técnicas distintas, características de otros sistemas de dibujar o pintar. Sepa traducir en gris las cosas que vea en color. Sepa también cómo ha de manejar el lápiz y olvide cómo está hecha la lámina original. Repase bien lo que le decía en la lección tercera sobre el manejo del lápiz y no se salga de ahí; esfuércese en trasladar al mundo del lápiz aquello que desea copiar.

El lápiz ha de trabajar con soltura, con seguridad. Usted debe dársela. ¿Cómo? Sencillamente, haciendo que el lápiz vaya manchando el papel conforme le he enseñado. Ateniéndose al predominio de las manchas y de los tonos, procurando que las líneas sigan y consigan la textura de lo que se dibuja, y haciendo de modo que la dirección de los trazos ayude a crear la impresión que se requiere.



También por lo que al lápiz se refiere puede usted atenerse a un consejo que le di en relación con la composición tonal: Vale más producir la impresión de cosa inacabada que la de *demasiado* acabada.

Por ejemplo: Vea la ilustración, ese perro de aguas. Fíjese en un detalle importante. He centrado el interés del tema sobre la cabeza precisamente, *acabando* bastante los detalles esenciales: ojos, nariz, orejas... El resto del cuerpo queda esbozado, con ese aire de descuido — completamente deliberado por mi parte — que nos dará siempre la impresión de apunte, de cosa hecha a lápiz y no de otro modo.

El ojo es el que debe elegir qué detalles importan y cuáles pueden dejarse de lado. Si usted consigue ese *saber elegir* le auguro un brillante porvenir como dibujante.

Veamos ahora cómo sigue usted el proceso o desarrollo de un tema dibujado a lápiz. Tome los elementos necesarios — papel y lápiz, claro... y la goma de borrar, por si acaso — y vamos allá. Esto es un ejercicio. Yo voy a guiar su mano mediante una "Serie de Desarrollo" que resolveré a mi manera. Usted, por su parte, debe proceder a la valoración total del conjunto según las enseñanzas que ha recibido hasta este momento. Tenga a la vista, pues, la lámina donde se reproduce el modelo fotográficamente y hágase el efecto de que trabaja al natural. Siga y haga esto:

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 4.ª

Desarrollo de la valoración tonal en un tema imitando el natural

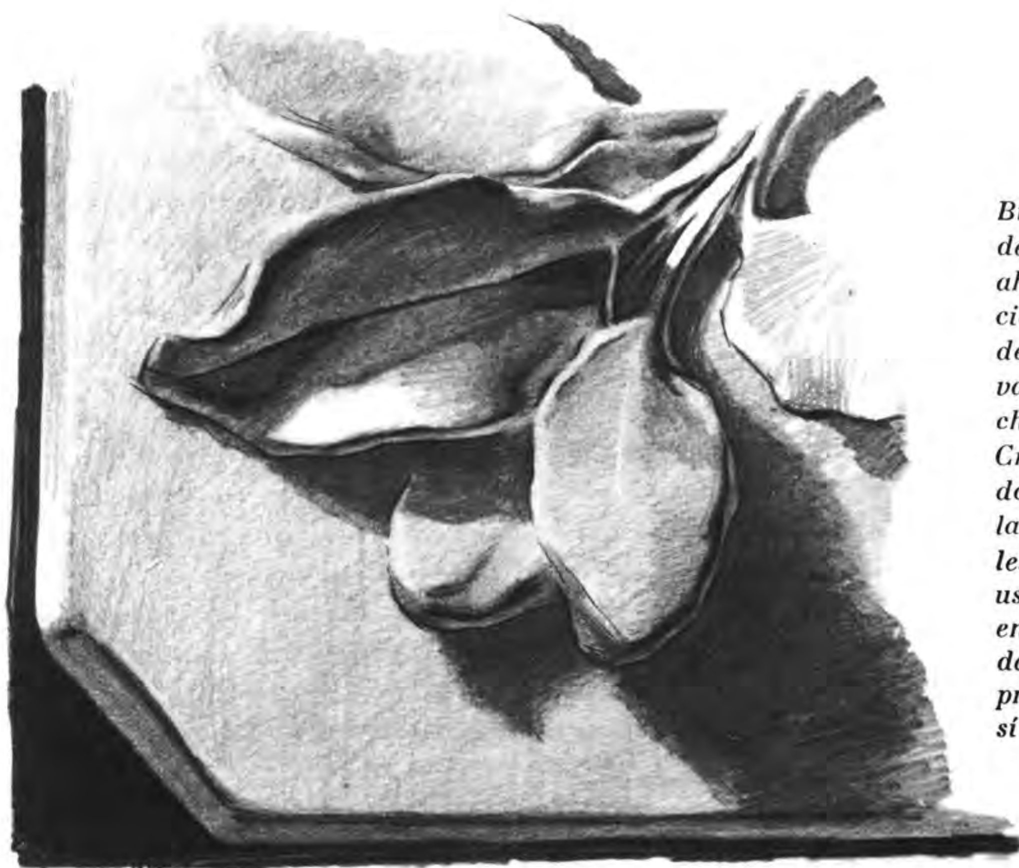
1. — Lo primero que debe hacer es... ¡claro! encajar en el papel el tema, es decir ese rectángulo con ángulos truncados. Luego, otra línea de lápiz le permitirá encajar el conjunto de las hojas, el pedazo de rama y la pera. Otras líneas le servirán para marcar las líneas básicas que empiecen a dar forma a las cosas. ¿Ya? Pues ¡adelante!

2. — Ahora se trata de ir fijando los contornos de las hojas, las líneas sobresalientes, aquellas que los efectos de la sombra acusan más a nuestra mirada. Mucho cuidado con esos trazos preliminares: no deben ser líneas definitivas, sino simplemente auxiliares. Recuerde que no deben ser las líneas las que determinen los contornos, sino el contraste entre zonas de luz y zonas de sombra.

3. — ¡Exacto! He aquí cómo se consigue el efecto de relieve. He prescindido de las formas y ahora dedico toda mi atención y todo el vigor del lápiz a fijar las sombras que cada forma proyecta sobre la base del tema. Ennegrezco las zonas de sombra como si se tratara de cuerpos determinados. ¡Fíjese cómo sólo haciendo esto el relieve empieza a existir! Olvídese por completo de todas aquellas partes completamente iluminadas y ocúpese únicamente de todo lo que sea sombra. Como si se tratara de dibujar ese tema bajo la luz intensa, cuyo contraste sólo le permitiera apreciar superficies totalmente blancas contra superficies totalmente en sombras. ¿Lo hace así? ¿Se limita exclusivamente a las manchas de sombra? Si es así, ya puede seguir...

4. — Bien; ahora ya podemos seguir. Vamos a ocuparnos en seguida de los medios tonos, de los grises; en una palabra, de las zonas

en penumbra. Mucho cuidado... ¡Recuerde cómo debe manejar el lápiz para conseguir grises uniformes o degradados! Si ha sido capaz de delimitar las zonas de sombra con trazos más vigorosos, ahora puede hacer lo mismo, pero mediante los grises más suaves. Observe con cuidado las líneas que separan las zonas de luz de las partes en penumbra. El lápiz debe agrisar de tal modo que esa separación quede conseguida sin trazar línea alguna. Fíjese en el dibujo que he hecho. Ensaye, pruebe... No olvide que a pesar de que el tema que está copiando sobre el papel es la reproducción de un modelo en yeso, blanco, *no debe ser totalmente blanco sobre el papel.* La valorización de los tonos exige el blanco absoluto para las partes totalmente iluminadas por la luz. Es natural, pues, que aquellas partes que aparecen en una ligera penumbra deben agrisarse con el lápiz, siquiera sea ligeramente. Hay mil tonos de gris en su lápiz. ¡Consígalos! Sólo así logrará dar relieve, volumen, a lo que está dibujando.

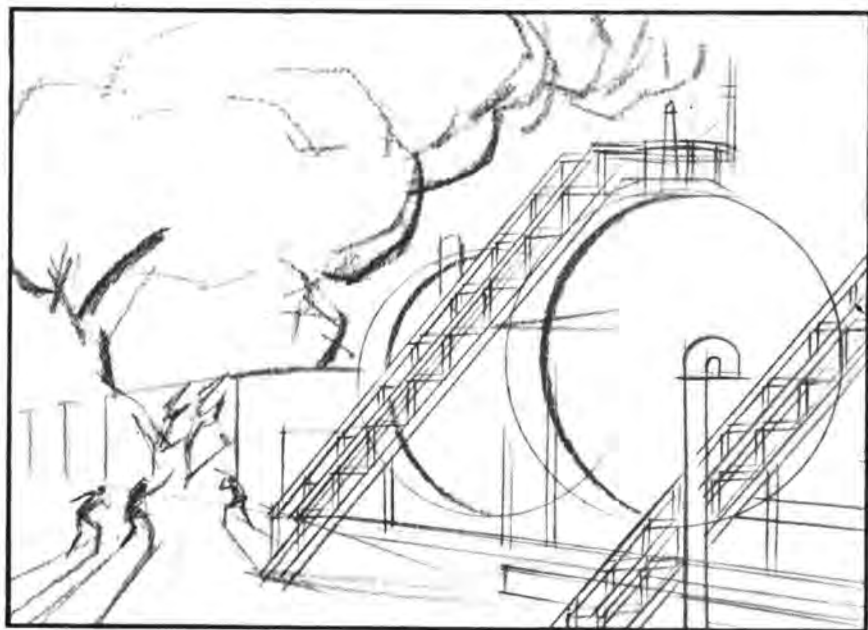


Bien... el resto corre de su cuenta. Fíjese ahora en la reproducción a tamaño natural de un fragmento de la valoración que he hecho de ese mismo tema. Creo haber conseguido el relieve preciso; las sombras esenciales... ¿Qué tal lo hace usted? Espero acierte en la valoración y pueda comprobar así sus propios adelantos por sí mismo.

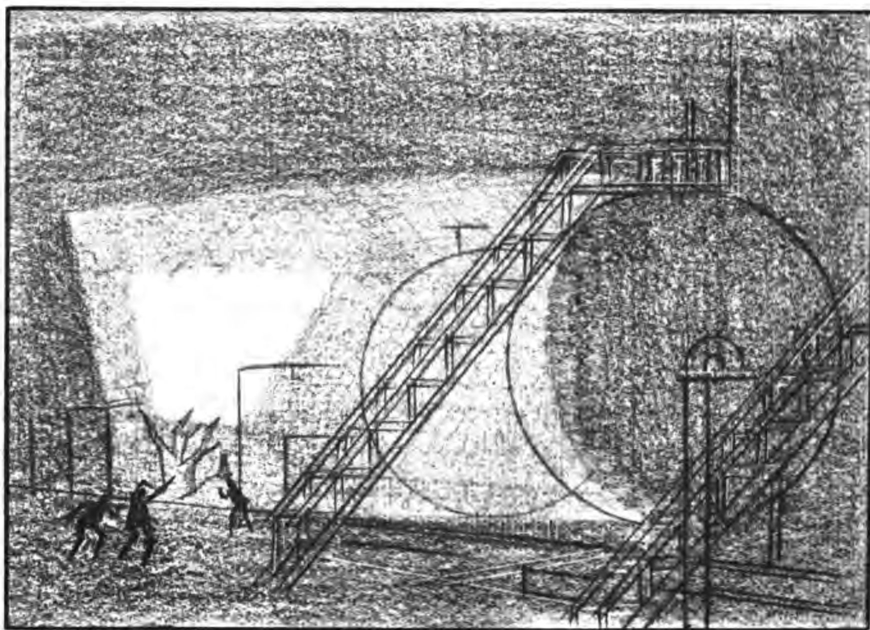
DESARROLLO N.º 5 — LECCION 4.ª

Desarrollo de la composición tonal con valoración de esferas y práctica del lápiz

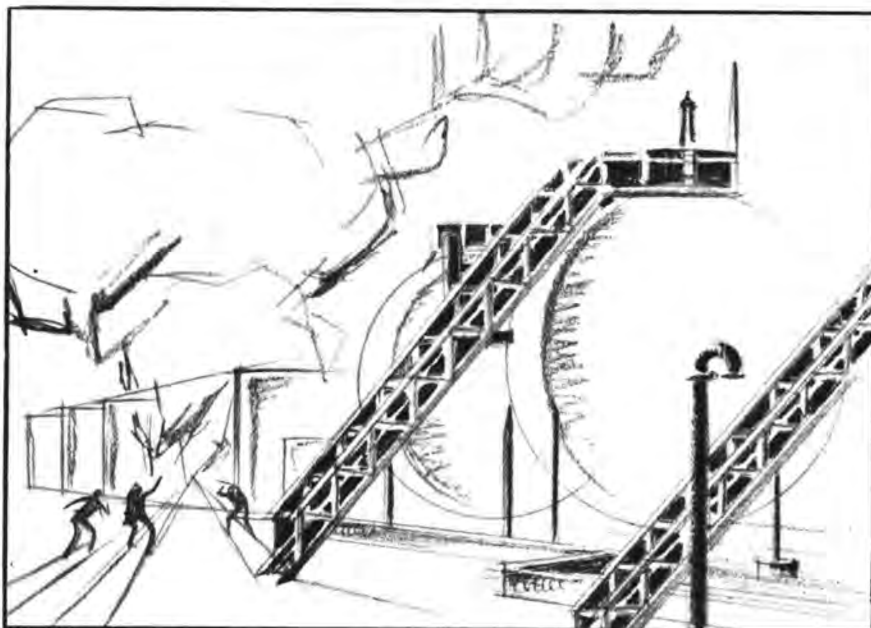
Vamos a aplicar todo lo estudiado hasta este momento en un ejercicio práctico, la valoración de superficies esféricas; la composición tonal y el adecuado manejo del lápiz. Maneje éste con soltura y seguridad a la vez. No trate de conseguir efectos fotográficos... y recuerde que va a trabajar con un lápiz. La escena: una refinería de petróleo, con grandes depósitos esféricos, plateados a la luz del día. Pero ahora es de noche. Por ignorados motivos, ha ocurrido un incendio; algo ha estallado y nuestro lápiz capta el comienzo de un gigantesco incendio en plena noche. ¿Está dispuesto? Entonces le diré que este ejercicio debe enfocarse a la vez desde dos puntos de vista.



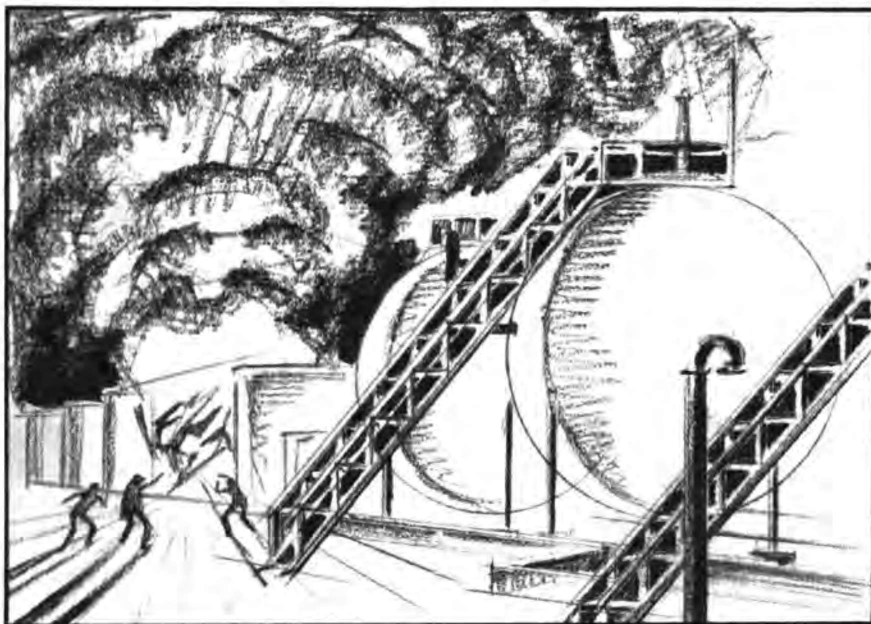
1. — En primer lugar se trata de determinar el área de la explosión. Para producir un efecto dramático he decidido que sea nocturna. Señalo las líneas básicas que indican en las esferas la zona de máxima claridad y las masas de sombra.



2. — Después debo determinar mentalmente las manchas tonales. Predomina — es una escena nocturna — la sombra. El contraste viene dado por el foco de la explosión. El medio tono es producido por el área iluminada por la explosión. Así es como yo las imagino.



3.—Empezaré a dibujar por los elementos secundarios, a fin de que no estorben cuando pase a ocuparme de las grandes manchas tonales. Son pequeños detalles que no alteran el resultado final. No seré "fotográfico"...



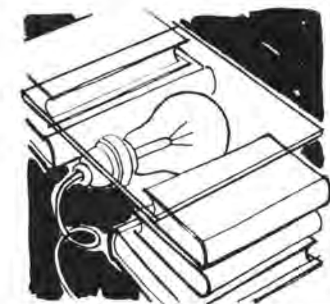
4.—Ahora ya puedo dar comienzo a lo importante: la valoración tonal, que iniciaré por el incendio porque así éste me dará un punto de referencia respecto a la valoración de las zonas de sombra producidas por él.

Así, poco a poco, usted conseguirá resultados como el de la lámina correspondiente a esta "Serie de Desarrollo". No prosigo el proceso porque le creo suficientemente capacitado para hacerlo por su cuenta. Trabaje de firme y maneje el lápiz tal como le he enseñado. Mueva la muñeca, el brazo... *no escriba* (ya sabe lo que quiero decir con eso, ¿verdad?) y verá cómo su aplicación y su voluntad superan todas las dificultades.

Como final, un consejo: no se limite a realizar los ejercicios correspondientes a estas lecciones. Si sólo hace eso aprenderá poco, amigo. No debe dejar de la mano el lápiz mientras tenga un momento que pueda dedicar a él. Y practique, practique siempre, aplicando los conocimientos adquiridos a todos los temas que usted considere interesantes desde su punto de vista.

Estoy seguro de que los resultados que obtenga van a sorprender a la propia empresa: *usted mismo.*

EL DIBUJO COMO OFICIO



CUANDO ES PRECISO CALCAR. — Hay ocasiones, especialmente cuando uno trabaja ya en plan profesional, en que es preciso calcar un original. Porque el ya hecho ha quedado sucio, o porque sólo una parte del mismo es aprovechable... y se cree oportuno recurrir a esa parte para ahorrar tiempo. Entonces se calca. Si se trabaja a la luz del día la cosa se presenta fácil: basta con apoyar sobre el cristal de una ventana el original y aplicar sobre éste el papel sobre el que ha de realizarse el calco. ¿Quién no ha hecho esto más de una vez desde sus tiempos de párvulo? Yo mismo recuerdo que se me cansaba horriblemente el brazo izquierdo de tanto apretar ambos papeles contra el cristal para que no se me *corrieran* y echaran a perder el calco... Ahora me ahorro ese cansancio a base de adherir los papeles al cristal mediante un pedazo de papel engomado, muy chiquito, sólo el suficiente para que el original y el papel donde lo copio no se caigan. Claro que a veces mi mujer me regaña porque le dejo el cristal de la ventana de mi estudio hecho un cromo; pero en realidad el papel engomado se va con un poco de agua, un trapo y un poco de jugo de muñeca... ya sabe, ¿verdad?

El problema del calco cuando no se dispone de luz natural lo solucionamos yo y otros muchos dibujantes tal como le indico en la viñeta superior: un cristal sobre el que se pondrán ambos papeles unidos mediante un clip. Se preparan dos montoncitos de libros — de esos que se tienen en la biblioteca y que no se leen nunca — de alturas iguales, dejando un espacio suficiente entre pila y pila. Se pone una bombilla en ese espacio y luego el cristal, apoyado en las pilas de libros. Gracias a la bombilla, que se enciende entonces, usted podrá calcar cuanto le precise. No está mal, ¿verdad?



OTRA FORMA DE CALCAR. — Y sigue de calcos. Pero esta vez se trata de un caso especialísimo, sí, señor. Vamos a suponer que usted ha dibujado una figura de perfil mirando hacia la izquierda y que luego, al querer disponerla en una composición con varios elementos, va y se da cuenta de que estaría mucho mejor mirando hacia la derecha. ¡Caramba!, y ¿qué hacer ahora? Hummm, no se preocupe, hombre. Ahí tiene usted la solución, por si la ignoraba: Tome ese dibujo que desea invertir y póngalo cara abajo sobre otro papel. Una vez hecho esto, pase por su dorso un objeto — el canto agudo de una regla, el lomo de un peine, etc. —, lo suficientemente duro para que pueda apretar con él. Esa presión hará que parte del grafito retenido en el dibujo pase al papel de debajo; en una palabra: se

traslade... Claro está, es muy difícil trasladar de este modo *todas* las líneas trazadas en el original: se trasladarán las líneas fuertes y marcadas. Pero es más que suficiente para que usted pueda completar el dibujo definitivo y en la posición que más le convenía.



MAS SOBRE CALCAR. — En ocasiones, uno no está demasiado seguro de lo que va a hacer y, como eso del papel está tan caro, uno esboza sus ideas en un papel más corriente. Trabaja, trabaja... hasta que al fin consigue captar aquello que bullía en su imaginación. ¡Ya está: eso es lo que quería! Pero, claro, ahora resulta que el dibujo — esa maravilla — está plasmado sobre un papel ordinario... y lo que uno desea es resolverlo sobre una buena lámina de papel rugoso, artístico...

Y aquí está otro truquillo profesional, empleado infinidad de veces por los dibujantes de todo el mundo: otra vez a calcar. Pero, ahora, a base de tomar un lápiz blando y llenar el dorso del dibujo de trazos de lápiz hasta formar una mancha, una capa de grafito que casi es polvo aplastado contra la superficie del papel. ¿Ya está? Entonces se toma esa especie de papel carbón casero y se coloca sobre la lámina de buen papel, de modo que la mancha de lápiz quede debajo y el dibujo original a la vista. Ahora se trata de seguir todos los trazos de ese dibujo con cuidado... La copia saldrá a pedir de boca. El resto corre ya a cuenta del dibujante: el acabado y la valorización definitiva de esa idea.

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

3. - El artista griego (I)

Al dar una mirada panorámica a la evolución de la producción artística del hombre en todos los tiempos, observamos que es en Grecia donde, por vez primera en la Historia, el hombre se encuentra a sí mismo y el Arte, en consecuencia, se transforma en una manifestación del hombre para el hombre: se universaliza. Vale la pena, pues, dedicar algunas páginas al estudio y comprensión del arte griego.

El arte griego comenzó a manifestarse en el siglo VIII o en el VII antes de Jesucristo, y conservó una actividad creadora hasta el momento en que Grecia perdió definitivamente su independencia, en el siglo II antes de nuestra Era. El arte griego duró unos quinientos años; para comprender lo que esto significa, recordemos que todavía no hace quinientos que se descubrió América y... ¿cuántas cosa no han ocurrido desde entonces entre nosotros? Condensar quinientos años de cultura, de verdadera cultura, en cuatro páginas es imposible. Pero vamos a intentar dar unos apuntes que ayuden a formar un criterio, a crear un punto de vista para interpretar una transformación fundamental sobre la que se basan muchas cosas.

Si comparamos el arte griego con el egipcio, observamos que en Egipto el arte sólo tuvo utilidad para los egipcios; no fué más allá de sus fronteras. En cambio, Grecia supo prescindir de las condiciones locales de tal modo que al final de su historia su arte tiene caracter universal y se extiende por toda la región mediterránea dominada por Roma.

Vamos a estudiar el porqué de todo eso.

También los griegos primitivos empezaron a crear con fines exclusivamente religiosos. Su monumento característico es el templo. Las estatuas o las imágenes, pintadas o talladas en los bajos relieves, son todas de tipos ideales, con significado religioso.

Para darnos cuenta de hasta dónde llegaba la preocupación religiosa de los griegos, diremos que ese carácter profundamente religioso no está reservado a las artes plásticas, sino que se encuentra también en la literatura, la música y el canto. El propio teatro es en su origen una ceremonia en honor al dios Dionisos: la tragedia y la comedia...

El artista griego no es un hombre que crea según su fantasía, sino que crea una obra donde se mezclan la tradición lógica de sus antepasados y su propio esfuerzo hacia una razón más clara y una belleza más pura.

Veamos la arquitectura. Puede decirse que el templo griego se define por la columna y el pórtico: la columna dórica, la jónica y la corintia son las más características. Pero el artista no las elige a capricho, sino que forman parte de un todo armónico; todos los elementos forman y dependen del todo, de lo contrario destruirían el caracter del monumento: conjunto y detalles como la planta, las proporciones, las formas generales, tipos de columnas, elementos y caracter del decorado. Todo refleja un espíritu racionalista. Las proporciones son netas y bien definidas; no son rígidas, sino armoniosas. Y gracias a esto es posible reconstruir sin temor a errar cualquier edificio o monumento griego...

Pero no consideremos las creaciones arquitectónicas griegas como chispas felices, fruto del ingenio. En realidad, los adornos del dórico, por ejemplo, son la consecuencia final de una evolución utilitaria que se inició cuando los templos eran construidos en madera, madera que más tarde fué sustituida por piedra una vez el hombre griego fué capaz de labrarla.



Veamos ahora la escultura. En el siglo VII quedan fijados los tipos plásticos primitivos, con una clara influencia egipcia, pues los griegos consideraban a Egipto la madre de la civilización. Aparecen tipos de hombre desnudo y de mujer vestida. Obedecen a la ley de la frontalidad, con el cuerpo erguido y descansando sobre los dos pies por un igual, con los hombros aplomados y el cabello caído al estilo egipcio...

Pero así como los egipcios dieron un valor ritual a sus obras, los griegos no se conformaron con ello. Ciertamente, en los comienzos de su historia los griegos también esculpieron estatuas de dioses, de sacerdotes, de fieles presentando ofrendas, y estatuas funerarias. No reproducen en esa época los rasgos de una persona individual: hubiese sido inconveniente, incluso sacrílego. Pero... algo ocurrió en los países bajo la influencia de los griegos que provocó una transformación de gran importancia.

Para saberlo debemos dar una mirada al país griego. Estaba constituído por una gran cantidad de pequeños estados, cuyo territorio no era prácticamente mayor que el perímetro de una ciudad. Y fijémonos bien, porque ahí nace la explicación de todo: Cada ciudad-estado erige su templo propio, dedicado al dios que le protege, le da victorias y nuevas riquezas. De ahí nace cierta rivalidad, en principio de tipo político y que luego se extiende al aspecto material del culto al dios, en un afán de que el templo propio sea el mejor construído y el mejor dotado entre todos los de las ciudades rivales.

El templo se convierte en un monumento exponente del orgullo nacional.

Ese fué el primer paso... Al deseo de ofrecer a la divinidad lo mejor para congraciarse con ella y obtener sus favores se mezcla una pasión muy propia de los humanos: el afán de superar al semejante. Es en este momento cuando el arte deja de ser religioso para ir convirtiéndose, muy lentamente al principio, en algo profano. El arte ya no sigue considerándose como una parte del culto al dios. Debido a esas preocupaciones nacientes de que hablamos — un en cierto modo *individualismo colectivo* —, ahora se trata de satisfacer los gustos de un grupo de ciudadanos con intereses comunes... y nos apartamos ya de satisfacer las creencias de toda una sociedad.

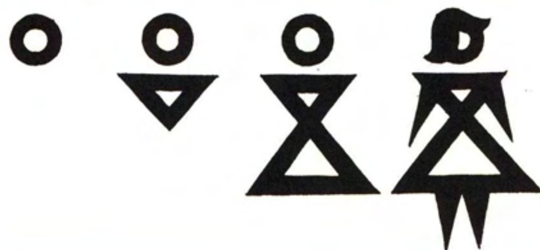
Y llegamos así a la individualización del arte. No sólo la gloria y las riquezas muestran a los demás la importancia de la ciudad-estado, sino que también la propia labor de los artistas locales es un factor que da valor a la obra. La ciudad-estado quiere también mostrar la habilidad profesional de sus propios artistas. Esa misma individualización — al artista ya empieza a conocérsele por su nombre — no permite que el arte griego sea algo uniforme, a pesar de su unidad fundamental. Cada uno se esfuerza para hacer lo mejor de acuerdo con el genio propio de su ciudad y utilizando materiales regionales.

La fragmentación política de Grecia y luego la pasión por la libertad y el amor por la pequeña patria crearon talleres vivientes donde cada pueblo afirmaba su personalidad para la más grande gloria de los dioses y de la ciudad.

DOCUMENTACION: Figura griega de bronce (Museo Arqueológico de Barcelona), hallada en Sineu (Mallorca). El Parthenón (Grecia).
FOTOS MAS

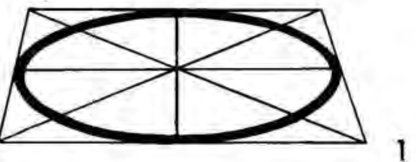


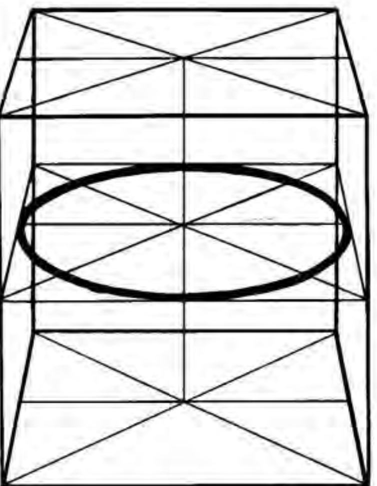
desarrollos

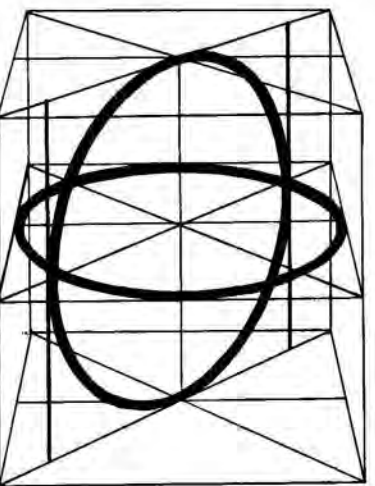


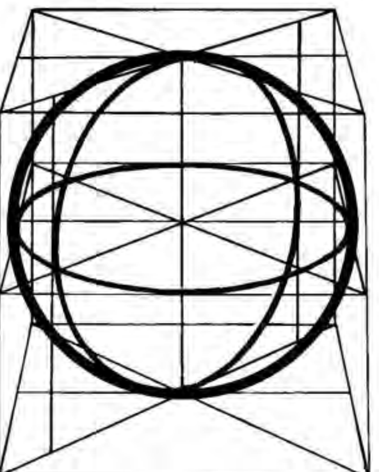
4

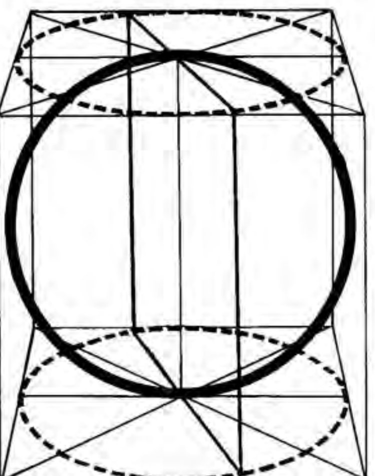
DESARROLLO N.º 1 — LECCION 4.ª
Desarrollo del encajado y corte seccional de una esfera

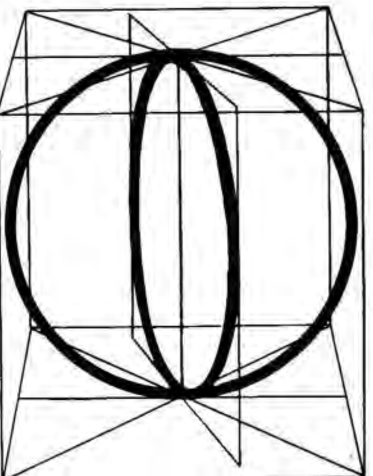

1


2


3

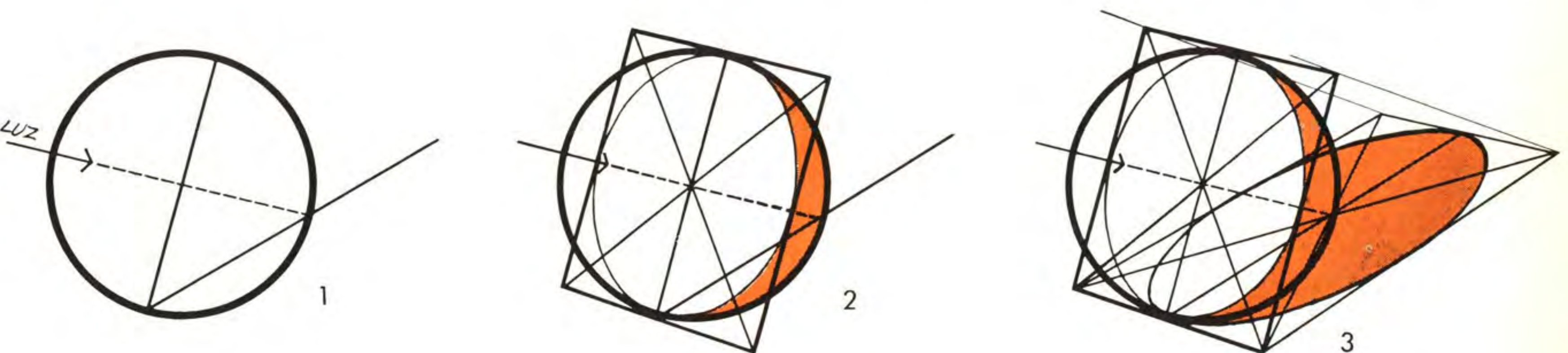

4

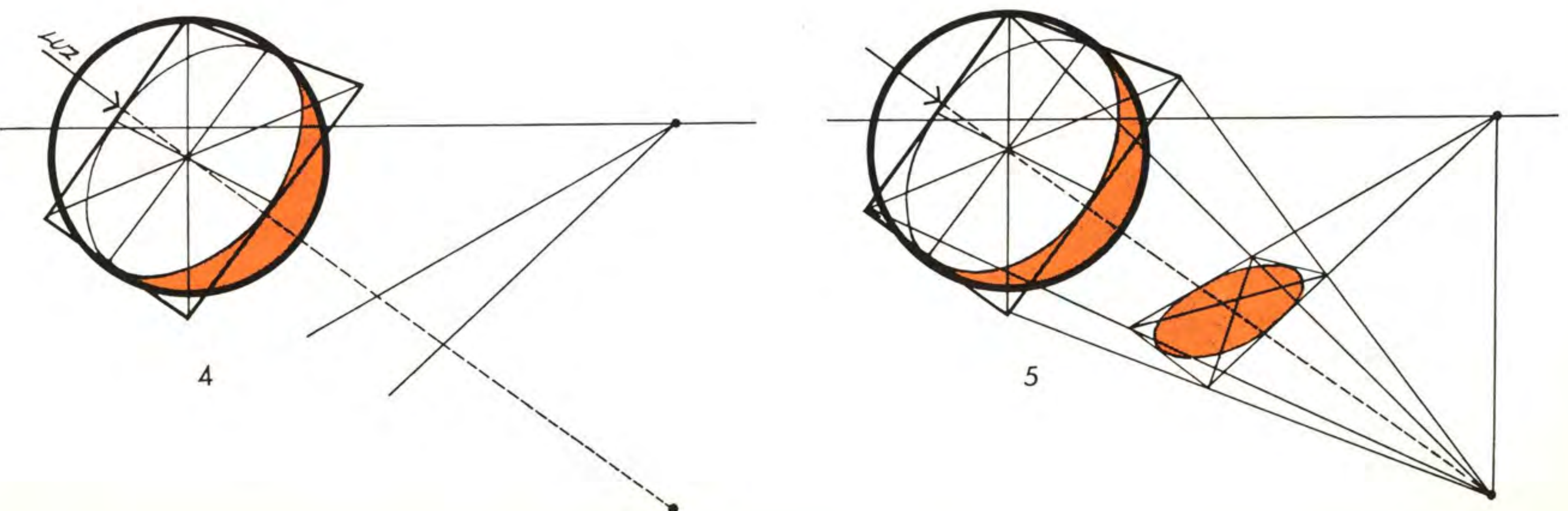

5


6

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 4.ª

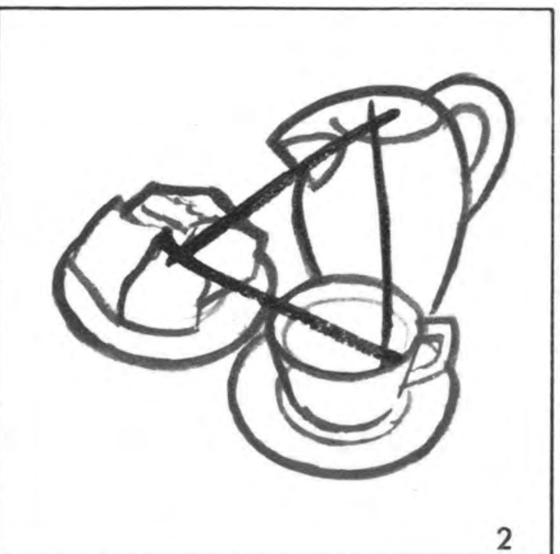
Desarrollo de la perspectiva de la sombra proyectada por una esfera





DESARROLLO N.º 3 — LECCION 4.ª
Desarrollo de la composición tonal de un tema con más de un elemento





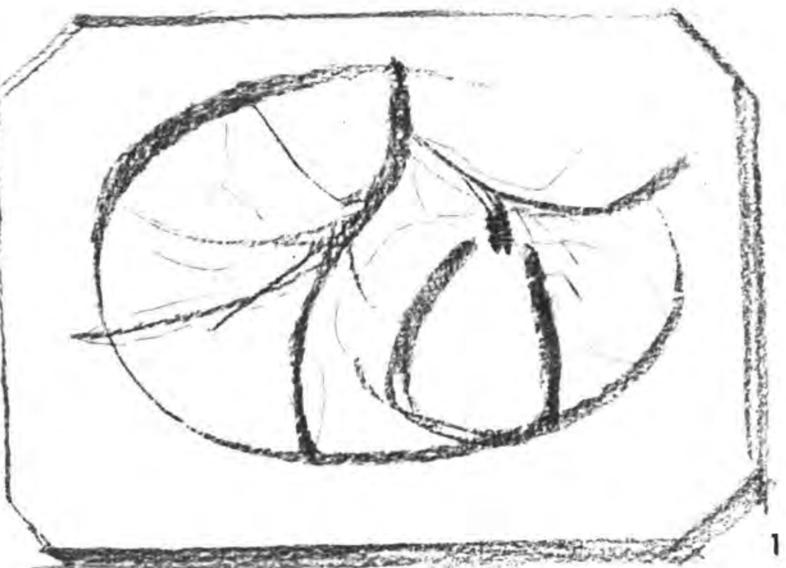


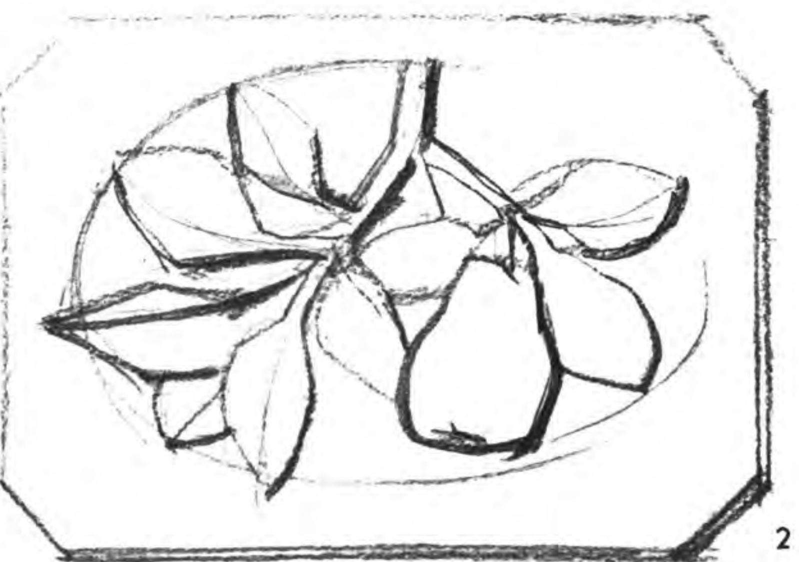


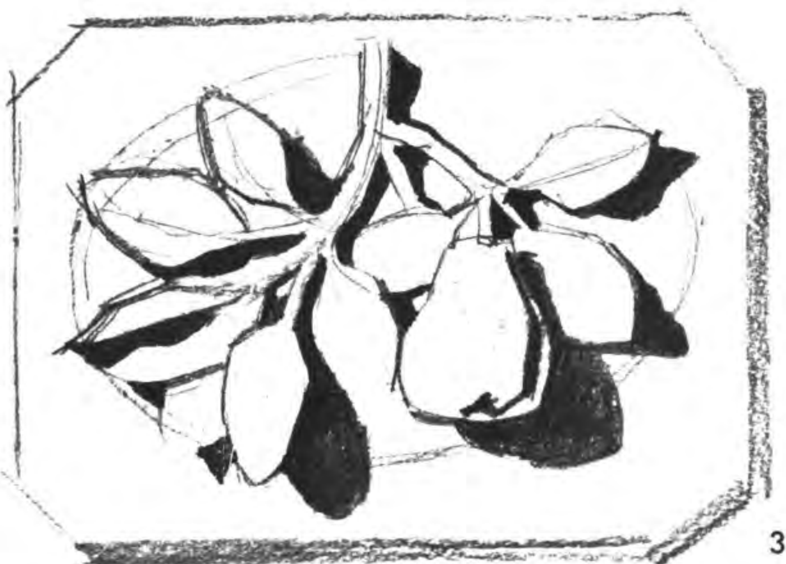


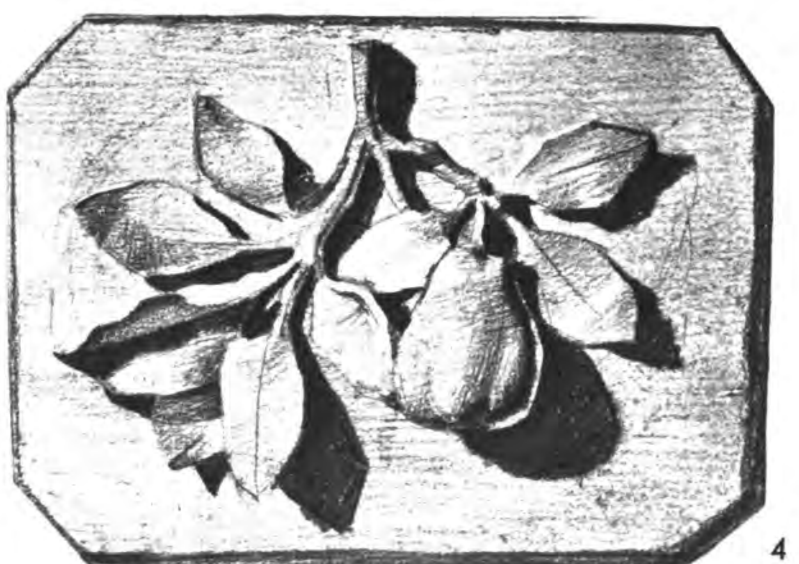


DESARROLLO N.º 4 — LECCION 4.ª
Desarrollo de la valoración tonal en un tema imitando el natural


1


2


3


4



DESARROLLO N.º 5 — LECCION 4.ª
Desarrollo de la composición tonal con valoración de esferas y práctica del lápiz

lección 5

El dibujo del natural
La composición tonal
El recorrido visual
La realización del original
Un arma de doble filo
El dibujo como oficio
Historia del Arte

"MI PRIMER BODEGÓN"

"Ahora que mi mujer está distraída escuchando ese serial, es el momento", pienso. Y me voy derechito a la cocina. A ella no le gusta demasiado que lo haga; no porque tema que cause algún estropicio — no soy tan torpe como para eso, a pesar de que ella...; pero dejémoslo —, sino porque tengo la costumbre — "mala costumbre", dice ella — de husmear por todas partes y mordisquear lo que me viene en gusto. Pero hoy tengo otra idea entre ceja y ceja; mis ojos miran inquisitivos por todas partes: por el armario, los capazos y cestos... No se me escapa nada. "No están mal estas almendras tostadas." Yo necesito algo; es de vital importancia que lo encuentre.

Ese cesto de mimbre me servirá. ¿Y esa manzana? ¡Qué colorada y sana parece! La froto contra la manga y voy a darle un bocado. ¡Ey! No, amigo, detente y échala al cesto. Y esa botella un poco cochambrosa — "¿para qué la guarda mi mujer?" — también. Plátanos tentadores, naranjas que mi mano sopesa apreciativamente y con cierta lástima mal contenida...



Todo lo voy metiendo en el cesto, mientras pienso nebulosamente en algo. ¿En qué? Todavía no lo sé. Tengo una idea entre ceja y ceja, pero no me obligue a concretarla en palabras... todavía. Sólo sé que quiero cosas: frutas, elementos, colores naturales. Me lo llevo todo, pero vuelvo al poco rato: quiero enriquecer todavía un poco más mi botín de guerra.

Esas cebollas pueden serme útiles. Mi mujer puede estar tranquila: no voy a comérmelas. ¡Cualquiera se pone a llorar! Esa garrafa donde ella guarda el petróleo para el hornillo de recurso también me servirá. Y, a ver, ¿qué ha traído hoy el mercado? ¡Hombre, magnífico! He aquí una bonita pescadilla. Esos ojos eternamente abiertos... Bueno, bueno; estará sabrosa esta noche, al horno. Me relamo de gusto. ¿Y esa lechuga? ¡También, qué caramba! Y la coliflor y una berenjena y...

"¡Qué interesante —Brrr— debe ser el serial!" Ahora que mi mujer no me ve me encierro en mi cuarto de trabajo, limpio la mesa de papelotes, tinteros, lápices y pinceles y contemplo extasiado mi requisa.

¡Ah! ¡Todo es maravilloso! Entreveo mis posibilidades. Estoy en vena. Voy a crear algo que pasará a la posteridad. ¿Acaso no tengo ahí, sobre la mesa, todo lo que preciso?

¡Voy a realizar mi primer bodegón!

Llegó el momento de enfrentarse con

EL DIBUJO DEL NATURAL

En la Galería de Arte Vallotton, de Lausana, Suiza, está un cuadro de Van Gogh titulado "Los zapatos". Representa un par de botas casi destrozadas, de campesino, pintado en colores sombríos y sin sol; esas botas comunican, por así decirlo, el olor mismo de la pobreza, de la rusticidad y del trabajo incesante.

¿Qué quiero significar con esto? Una sola cosa: el Arte puede hallarse en las cosas más insospechadas. El verdadero artista no se guía sólo por "lo que hace bonito", sino que busca — y encuentra — tema en todo lo que se ofrece a su mirada inquisitiva. Esas hortalizas, esa fruta elegida para realizar su primer bodegón *tienen verdadera importancia.* Tales elementos sirvieron a los primeros impresionistas para liberarse de la esclavitud que significa depender siempre de un modelo. Ellos convirtieron al modelo en esclavo de su inspiración...

Haga usted lo mismo y alégrese de ello. Mire un poco hacia atrás y siéntase satisfecho del nuevo paso que va a dar. Ahí es nada pasar al estudio del natural, dejando de lado, definitivamente, la pesada tarea realizada en torno a las formas básicas que nos sirvieron para practicar las nociones elementales de dibujo.

He aquí que tenemos a la vista formas del natural, con sus colores propios, con texturas características...

La cosa se complica, amigo. ¡Pero, a la vez, abre paso a una fascinante inquietud! Va a dar comienzo para usted una lucha apasionante para lograr, para conseguir plasmar en el papel y más tarde en el lienzo todo aquello que usted ve y desea reproducir. Pero no desboque todavía su imaginación de artista. El camino a recorrer es duro, largo y lento. Sólo los constantes alcanzan la meta y la satisfacción de la labor realizada y del premio conseguido.

Es preciso *domar* ese inquieto poder que uno siente dentro de sí y *obligarlo* a realizar todo cuanto sea preciso para que resulte dócil y apto en todas las circunstancias. Usted abre los ojos y ve; pero usted mueve el lápiz sobre el papel y *no dibuja* simultáneamente. ¡Sería muy fácil si fuera así! Pero, ahí esta el detalle... la cosa tiene su dificultad antes no se llega a un resultado tal que el menos entendido *identifique* lo que ve dibujado o pintado con lo que el dibujante o el pintor ha tratado de reproducir. Hay tantos factores que intervienen en ello... La luz y sus reflejos, la textura propia del elemento dibujado, el *color* que aquella luz otorga a la figura y que nuestros ojos registran por un milagro repetido segundo a segundo, todos y cada uno de esos aspectos influyen, *tiran* de uno y pretenden mostrarse preponderantes a la mirada del artista.

Y es el artista quien, haciendo una selección subjetiva conforme a sus gustos y tendencias, hace y deshace, da valor o quita a aquello que va a reproducir sobre el papel o la tela.

Es ahí donde tiene su origen la personalidad del dibujante o del pintor. Es decir, es gracias a su personalidad cómo sus obras — producto acabado — tienen un *sello* propio que las distingue de las demás.

En esta lección voy a intentar abrirle la puerta que da paso a un nuevo campo: el dibujo del natural. Pero no voy a limitarme a eso; voy a tratar de llevarle de la mano, analizando junto a usted todos y cada uno de los pasos que el artista da sin darse cuenta, pero que nosotros deberemos estudiar como si se tratara de una asignatura más. Ahora tendrá consciencia de cuanto debe hacer; luego, cuando todo eso esté sabido por usted, lo realizará por instinto...

Veamos, pues, cómo se empieza a trabajar.



Con el botín a la vista

Bien, amigo; más vale que se encierre antes de empezar con la labor de hoy, no sea que sus familiares lo tomen por loco. Porque va a moverse entre frutas y hortalizas un buen rato... y difícilmente los suyos comprenderán que para hacer un dibujo sea necesaria tanta preparación.

Extienda sobre la mesa todo lo que ha recogido en la cocina de su casa. Contémplelo a su gusto y empiece a hacerse la idea.

¿Qué le parece? ¿Cree usted que vamos a poder dibujar nuestro primer bodegón con tanta cosa? No sea tan optimista... Hay demasiada diversidad de formas y de colores, de volúmenes... No; nuestra primera tarea va a ser *seleccionar.*

¿Es posible seguir un criterio al efectuar la selección? Confieso que esta pregunta no tiene una respuesta fácil. Tal selección es casi intuitiva, provocada por unas normas ya conocidas de usted. Me refiero a una serie de principios de composición que debe poner en práctica desde ahora mismo en estos sus primeros pinitos de dibujo al natural.

Vamos a verlo en seguida, si vuelve usted la página.

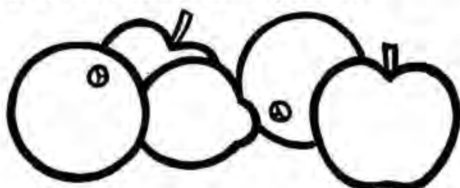
A primera vista elijo algunos elementos que considero interesantes.. Y hago una primera selección que me ofrece posibilidades.

Un tema a base de frutas

Un tema a base de hortalizas

PRIMER TEMA:

Veamos: dos naranjas, un limón y una manzana; cuatro elementos esféricos...





La botella y el vaso —los elementos verticales— me servirán de elementos de contraste, necesarios dado el escaso volumen de los anteriores. Y no olvidemos la bandeja...

Ahora elijo una coliflor y un par de plátanos como elementos de compensación de masas. Harán un buen conjunto.





Finalmente, el cesto, un elemento voluminoso que unirá todo, evitando que cada objeto se pierda en la diversidad heterogénea de los demás.

SEGUNDO TEMA:

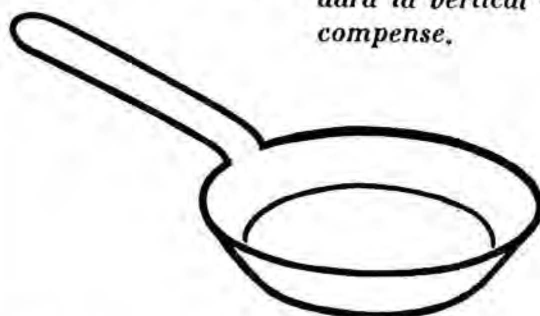
Y, ahora, el otro tema... Prescindiré en este caso de la fruta. Y empezaré por...





Sí; esa cola de pescadilla me irá bien. Dará un toque casero al bodegón, y su tono contrastará con los demás elementos del tema.

Ahora la garrafa. En este segundo conjunto esta forma nos dará la vertical que compense.



¿Y la sartén? Un elemento predominante en diagonal que casi casi me sugiere ya la línea básica de mi composición...

Y, para completar el conjunto, una cebolla, una patata, un tomate, una cabeza de ajos... Formas esféricas para rellenar.



Bien; he aquí los elementos seleccionados, agrupados en dos temas, sobre los que trabajaremos para elegir la composición, la iluminación y el punto de vista más atractivo para obtener dos bodegones aceptables.

Para este primer ensayo provéase de alguna caja y de una lámpara flexible. Prescindiremos de la luz natural, a fin de que todos los elementos puedan ser manejados por nosotros.

Y, para terminar, es mejor que disponga su botín en la mesa para poder contar así con un espacio mayor sobre el que trabajar más a gusto. Hecho esto, ya podemos empezar.

—¡Eh, amigo! ¿No se olvida usted de algo importante?

—¿Cómo dice?

—Sí...



La primera interrupción: HAY QUE TRADUCIR LOS COLORES EN GRIS

Dejemos de lado nuestro primer bodegón y hablemos un poco de esto. Hasta ahora no ha tenido usted necesidad — dentro de este Curso — de poner en práctica eso de traducir en gris los mil y un colores de la Naturaleza...

Se trata de convertirse casi en una máquina fotográfica, que nos muestra en blanco y negro — y sus grises intermedios — las tonalidades de la Naturaleza; una máquina — en este caso el lápiz — capaz de todas las proezas en eso de traducir en gris.

Vea en estas dos páginas un ejemplo de *traducción* de determinados colores. En primer lugar, colores simples, planos. Luego, esos mismos colores aplicados a elementos diversos. Y vea cómo se resuelve, mediante los grises, esa misma muestra de color.































La segunda interrupción: ESBOZO Y BOCETO

¿Le parece a usted posible empezar a dibujar confiado en lo que salga? No, claro. Entonces, estamos completamente de acuerdo. Lo que puede ocurrir es qua la *elaboración mental* que usted haga de un tema resulte tan acabada que, al trasladarla al papel, el lápiz resuelva casi al instante todos los problemas de disposición, composición, valoración tonal y demás aspectos del dibujo. Pero esto, amigo, no es muy frecuente, ni siquiera entre los grandes genios del lápiz y del pincel.

Existe todo un proceso de elaboración desde el momento en que el artista tiene una idea hasta que la plasma sobre el papel o el lienzo. Ese proceso puede ser largo o corto, fácil o difícil. Depende de tantas y tantas cosas, que es muy arriesgado tratar de concretarlas. Sin embargo, voy a procurar que usted siga paso a paso ese proceso de elaboración para que llegue a convertirlo en instintivo. Usted sale a la calle y anda; no se *prepara* para andar, y sin embargo anda. Pues algo parecido ha de suceder en breve cuando tenga una idea y quiera realizarla: salir y andar... pensar y componer un cuadro.

Lo primero: la idea

Voy a decirle cuatro cosas; se trata del primer trabajo realmente *personal* que va usted **a realizar *del natural*. Su labor empieza** tan pronto le he sugerido la idea, que en este caso es "mi primer bodegón". Bien, no hay más que hablar: basta con darle vueltas a esa frase y algo sugerirá. Todos sabemos qué es un bodegón; ¿entonces? A cada uno, conforme a su propia personalidad, esas palabras provocarán una imagen en su mente. Esa imagen es la que hay que capturar...

Lo segundo: el esbozo

El chispazo de la idea produce una imagen y el lápiz debe tratar de trasladar al papel aquello que vemos. Cuatro rasgos, unas líneas, una mancha... Ya tenemos un croquis, el esbozo de lo que imaginamos. Ya tenemos planteado el tema de un dibujo, de una pintura. Ya no se nos olvidará.

Lo tercero: el boceto

Tercero y principal, digo yo. En el *boceto* se debe traslucir ya la personalidad del autor. El boceto se hace cuando se dispone de todos los elementos y se quiere empezar a trabajar: determinar el plan tonal, la composición, la línea y el centro de interés, la luz dominante...

Es una tarea en la que es posible calibrar el temple del buen artista. Porque un boceto no sale a la primera. Es preciso ser buen crítico de uno mismo para saber separar lo bueno de lo malo en las primeras líneas de un boceto; saber prescindir de un elemento, aunque aisladamente sea magnífico, pero que en una composición perjudique el efecto de conjunto; no temer a la goma de borrar, sino emplearla con toda naturalidad, como un elemento más de trabajo.

Cuanto más complicado y difícil es un tema mejor resuelto debe estar el boceto. Temas de gran envergadura requieren a veces bocetos parciales y luego un boceto general o de conjunto.

¿Que para un bodegón no hacen falta tales alforjas? Quizá, amigo, quizá. Pero tenga en cuenta una cosa: le estoy hablando de un proceso de elaboración a veces lento y que siempre está estrechamente relacionado con el tema. Es muy conveniente que desde este momento usted sepa cuál es el camino a seguir para que, más adelante, no tengamos que retroceder y explicar cosas elementales como ésta.

Si yo le hablase del proceso de elaboración que siguió Mariano Fortuny para crear su

famoso cuadro "La Vicaría", usted convendría consigo en que, efectivamente, el boceto es necesario. ¡Fortuny laboró, pintando, borrando, rectificando y volviendo a pintar, por espacio de casi tres años! Y, tiempo antes, mientras preparaba su boda con Cecilia Madrazo, sus visitas a la vicaría le dieron la idea de los tipos, del ambiente para su famoso cuadro. E hizo mil apuntes a lápiz, a la pluma y a la acuarela. Incluso llegó a pintar una "Vicaría" que desechó *porque el fondo no le gustaba.*



No sea enemigo de bocetar sus ideas hasta conseguir un apunte tan acabado que sea la base, el fundamento, para su original definitivo. Hoy quizá no sea necesario. Pero mañana, cuando trabaje en grande, el boceto será su mejor ayuda.

Vamos, pues, a analizar el proceso que sigue todo buen artista cuando prepara un original (dibujo o pintura)

DESARROLLO N.° 1 — LECCION 5.ª

DESARROLLO DE:
EL ESBOZO INICIAL
LA COMPOSICION TONAL
EL RECORRIDO VISUAL
EL BOCETO
EL ORIGINAL



EL ESBOZO (disposición inicial)

No hay peor tortura para el dibujante que la del papel en blanco puesto sobre la mesa y bien a la vista. Parece mentira, y sin embargo sucede muchas veces, que la línea más difícil sea la primera. Aquello de que "todos los comienzos son difíciles" puede aplicarse en este caso con toda la razón.

Fíjese usted en el conjunto formado por todo lo que hemos sacado de la cocina. Elementos diversos, formas varias, tonos distintos... Al parecer, nada tiene relación. Pero es *preciso* encontrar esa relación. Hay que dar forma a esa colección para que todo aquello de que hablan los entendidos sobre el "placer estético de la contemplación" sea un hecho.

De esa necesidad de dar unidad compositiva al conjunto nace el *esbozo*. Se trata casi de un proceso mental que conduce a una realidad, a unas líneas que usted trazará sobre el papel para dar forma a una disposición inicial que a lo mejor luego no le sirve, pero que ahora le será de gran uilidad, puesto que rompe la virginidad blanca del papel y le abre el camino de la línea y de la forma.

Antes de empezar es preciso tener en cuenta los siguientes importantes hechos:

Todo elemento tiene valor por sí mismo

El fondo también es un elemento con valor propio

La sencillez compositiva es esencial

Si tiene usted en cuenta todo eso, tiene la mitad del camino andado. Ahora verá cómo:

El esbozo nace de una elaboración mental trasladada al papel. Usted cuenta con una serie de elementos previamente seleccionada sobre la que debe trabajar. Acuérdese de esos elementos, pero prescinda de ellos al

reflexionar sobre la disposición que va a dar a los mismos. Si usted tiene a la vista sus modelos, éstos le dominarán a usted, y no debe ser así; es usted quien debe combinarlos a su gusto, conforme su propia personalidad le dicte.

Juegue usted mentalmente con las formas y los tonos de los elementos que quiera emplear y llegue a ese esbozo preliminar sin sentirse atado por la realidad.

Recuerde que cada elemento tiene valor propio y procure que ese valor destaque adecuadamente al confeccionar el esbozo.

Tenga en cuenta lo que le he dicho antes y piense que el fondo es un elemento esencial. El fondo puede hacer fracasar la mejor composición. El fondo va unido *siempre* a los elementos compositivos...

Finalmente, elimine todo lo accesorio, todo lo que pueda recargar la composición. Fíjese en el dibujo: He eliminado elementos como la bandeja, parte del cesto, un plátano y un limón... todo lo que aparece en rojo en la ilustración.

Esto es muy importante y creo oportuno que usted siga todo el proceso con detenimiento. Vamos, pues, a detenernos un poco aquí, para que pueda seguir mis razonamientos y esto le permita formar los propios.

He eliminado lo que a mi criterio me parecía superfluo en los elementos elegidos para mi bodegón, y voy a tratar ahora de esbozar una composición con lo que considero apto para ser dibujado. Vayamos paso a paso. Analicemos todo por fases. Así...



PRIMERA FASE: **Esbozo de la disposición inicial y elección del fondo.**

1. — Cuando uno trata de recordar una serie de elementos suele encontrarse con que los primeros que acuden a la llamada de su memoria son los más voluminosos. Esto es lo que me ha sucedido al pensar sobre el bodegón que trato de dibujar. De momento *veo* ante mí, sobre el papel en blanco, la proyección del cesto, de la botella, del vaso... Y la coliflor se presenta casi como una intrusa. Bien; es preciso empezar... El lápiz se desplaza sobre la hoja y unas líneas aparecen. Sí..., *esto* es lo primero que se me ha ocurrido. Ya sé que no le gusta a usted: le sucede lo que a mí. Los elementos *invaden el papel;* me han dominado y hecho olvidar aquellos consejos que sobre composición le di en la lección segunda: los blancos..., ¿recuerda? Decididamente, no me es posible esbozar nada, con esos elementos, a base de la verticalidad del papel. Voy a probar horizontalmente, a ver qué pasa.

2. — Sí; encuentro más desahogo ahora. Caben más cosas... He

puesto sobre una mesa los diversos elementos que deben figurar en la disposición, y he elegido un punto de vista. Usted sabe que es necesario *situar* esas formas en relación con la mirada. Todo dibujante o pintor elige el punto de vista que desea y en función del mismo dispone las formas conforme dictan las leyes de la perspectiva. Confieso que tampoco ahora he acertado — la verdad es que no me he esforzado mucho —; la línea de la mesa me *parte* el cuadro en dos y me parte a mí por la mitad. No se le ocurra a usted imitarme: nada hay más desagradable en composición que una línea que parta por la mitad cualquier asunto... Más abajo o más arriba de la mitad: eso es lo bueno en composición. Nada, nada; a la papelera con ese nuevo intento. (Pero, ¿quiere que le diga una cosa? Algo me dice — una corazonada — que empiezo a ver claro... Tengo la impresión de que voy a dar en el clavo. Voy a seguir con mis intentos, y usted perdone, ¿eh?)

3. — ¿Qué le parece este nuevo intento? Francamente, está mucho mejor resuelto que los dos anteriores. Empiezo a ver claro... Por ahí voy bien. Sin embargo, me encuentro con varias *pegas* parecidas a las que me obligaron a echar a la papelera el primer esbozo: el punto de vista es demasiado alto y la perspectiva hace que tanto la botella como el asa del cesto y una de las hojas de la coliflor *pinchen* los márgenes del cuadro. No; hay que solucionar esto... Necesito una disposición airosa y agradable, que satisfaga al espectador. Ahora el conjunto *se ahoga* por culpa de esas partes que alcanzan los márgenes del papel.

4. — No sé si se ha dado cuenta de que, instintivamente, había algo de diagonal en el anterior boceto. Por lo menos, cierta tendencia a la diagonal en la disposición de los elementos... Diagonal, diagonal: ¿no le dice esto nada a usted? Voy a probar: trazo la diagonal aprovechando uno de los lados de la mesa y sitúo encima a los elementos. (¡Pobrecitos! Mi lápiz los mueve como si tal cosa...) Pero, no; ¿se da usted cuenta? El lado de la mesa adquiere una importancia que no le corresponde. En ese esbozo dramatizo, gracias a ese acusado punto de vista bajo, un conjunto nada dramático. Y la mesa... Que no, hombre: no me va. ¡A la papelera con él! ¡Ufff!

5. — (¿Dónde he echado aquel esbozo que me parecía bastante correcto?... A ver... Estará en la papelera. "¡Francisco! ¡Búscame ese original a lápiz señalado con el número tres...!" No se puede haber perdido... "¡Ah...! Ése es, ése. ¡Gracias, muchacho!") Sí; necesito una línea diagonal. No muy acusada, sino suave, ligeramente curva, que una todos los elementos de izquierda a derecha del papel. Así; eso es. Luego unas líneas que agrupen la diversidad en un solo conjunto para que lo que quiero dibujar sea lo que pretendo: un bodegón. Con un último detalle: agregar como fondo un mantel que ha de formar parte del conjunto como un elemento más.

6. — Y ahí está, amigo. He aquí el esbozo inicial, la disposición que por fin ha aparecido después de tanta línea, de tanto tanteo, de tanta prueba... y de tantos papeles amontonados en la papelera del rincón de mi estudio. Pero... ¡sólo acabo de empezar! Éste no es más que el punto de partida... ¡Todavía nos falta mucho por recorrer antes no demos por terminado nuestro primer original, ese "primer bodegón" objeto de la lección de hoy!

Una vez esbozada la disposición ideal de los elementos que han de formar parte de nuestro bodegón, pasamos ya a...

EL BOCETO (disposición definitiva)

Voy a ocuparme en seguida del proceso de elaboración que ha de seguirse para preparar el boceto definitivo, tarea previa a la realización del original. Me refiero a esa tarea, a veces lenta, pero siempre necesaria si queremos sentirnos satisfechos del trabajo realizado.

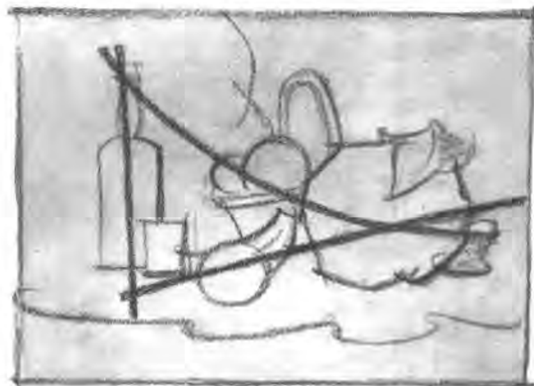
Le invito a seguir ese "paso a paso", esa división en fases de una labor que el profesional realiza instintiva pero eficazmente sin ninguna vacilación, porque sabe cuál es el camino a seguir. Haga usted lo mismo ahora, a partir de ese bodegón recién esbozado por ambos, y conforme a lo que sigue:

Disposición de los elementos reales

Ahora se comprende la utilidad del esbozo previo, sin la presencia de los elementos reales que han de formar parte de la composición, del bodegón que estamos elaborando lentamente. Si hubiésemos dibujado el esbozo con el conjunto como modelo, éste nos habría obligado, forzado a adoptar una disposición determinada. Afortunadamente, no ha sido así.

Según la pauta trazada al esbozar la disposición inicial, ahora podemos disponer realmente los elementos del bodegón. Es usted, soy yo, es el propio artista quien juega ahora; tenemos una idea previa y debemos adaptar las formas reales a eso idea esbozada sobre el papel.

Su primera preocupación será en este caso el fondo; procure que con los elementos reales se consiga un resultado parecido al esbozado. Procúrese algo — una caja, por ejemplo — que sirva de soporte al mantel que hace las veces de fondo. Y esfuércese en que los pliegues de ese mantel no resulten forzados, sino naturales, suaves...





Parece que, gracias a nuestros "trucos" caseros, hemos logrado una disposición de los elementos reales muy aproximada a la del esbozo previo.

Elección del punto de vista (encuadre del tema)

Los elementos reales, más o menos dispuestos conforme al esbozo inicial, están a la vista. El bodegón empieza a ser una realidad. Pero antes de seguir adelante es preciso efectuar algunas comprobaciones.

Vamos a determinar, primeramente, el encuadre. El esbozo inicial nos ha dado ya una idea; pero las formas reales pueden hacernos variar de criterio, en procura de un resultado mejor que el obtenido en dicho esbozo. ¿Recuerda aquel marco de cartón del que le hablé en la lección segunda? Ahora va a sernos de gran utilidad.

Al enmarcar el tema con ese marco, observará usted qué partes del conjunto de formas reales deben quedar fuera de la composición definitiva. Gracias a este marco, usted puede efectuar una serie de comprobaciones que tienen su importancia, aparte la de determinar los sobrantes en la composición.

Por ejemplo: ¿Por qué no prueba variar el *punto de vista?* Hasta ahora nos hemos limitado a encuadrar los elementos reales conforme al punto de vista elegido en el esbozo inicial. ¿Y si prescindiéramos de él? Veamos qué ocurre... Sí, es *posible* encontrar nuevos encuadres, nuevas posibilidades dentro de un mismo tema:

Punto de vista frontal

Punto de vista oblicuo

Punto de vista aéreo

Sin variar excesivamente el encuadre inicial del esbozo preliminar, vea en la ilustración de esta página cómo los elementos elegidos para nuestro bodegón adquieren nuevas perspectivas conforme al punto de vista elegido.

¿Observa cómo dicho punto de vista altera ligeramente la perspectiva de las formas? Aquellas enseñanzas elementales de la lección primera adquieren ya su verdadero significado; estamos aplicándolas en la práctica y, lo que es más meritorio, en un tema limitado, cercano a nosotros, tanto que casi parece imposible que las leyes de la perspectiva puedan aplicarse en él. Pero es así, amigo.

Bien; creo que la prueba fotográfica señalada con la letra A resulta la más aceptable entre las realizadas buscando un buen encuadre o punto de vista. Seguiremos con ella, si usted no tiene inconveniente.



Elección del plan tonal

Una vez elegida la composición del tema y el encuadre que debe tener, vamos a determinar cuál va a ser la composición tonal del mismo. Intervienen ya la luz y las sombras, y los efectos que ambas producen en las diversas texturas de los elementos que forman parte de nuestro bodegón.

Determinaremos, pues, la iluminación más adecuada, de modo que dé énfasis a la forma que queramos destacar más, de modo que, como elemento importante de la realización, ayude a fijar el centro de interés de la composición.

Estamos ante una nueva fase de nuestra labor. Quizá una de las más importantes, ya que se trata de la valoración en grises del tema, gracias a la cual lo que dibujemos adquirirá una personalidad definida. Tanteemos esa valoración paso a paso:



SEGUNDA FASE: Planteamiento de la composición tonal del boceto.

1. — En el conjunto de formas del natural que he fotografiado para mostrárselo di una iluminación convencional, simplemente para dar volumen a los elementos elegidos. Ahora, con el lápiz, procuro reproducir la valoración tonal obtenida entonces, de modo que usted pueda observar las posibilidades iniciales que ofrece aquella iluminación. Esas manchas tonales son un a modo de punto de partida para determinar la valoración auténtica, la que ha de servirnos para lograr un efecto artístico definitivo.

2. — Conforme a la valoración tonal que se obtiene reproduciendo el original, las manchas tonales adquieren un valor determinado. Observe que la mancha negra — en realidad son varias las manchas oscuras — predomina sobre las de medio tono y las luces. La atención se pierde debido a la falta de un centro de interés. Es preciso hallarlo; de lo contrario el tema pierde efectividad. ¿Qué hacer? Analicemos los elementos del cuadro y veamos... Si; ¿no le parece que la coliflor puede ser un buen centro de interés? Es un elemento característico, con volumen propio que le hace destacar del conjunto y, además, resta importancia a elementos extraños como la botella, el vaso y el cesto, que creo debemos considerar como secundarios en un bodegón de este tipo, con predominio de frutas y hortalizas.

3. — He aquí una composición tonal muy aceptable. En cierto modo, no puedo hallarle defectos importantes y, en otras circunstancias, la consideraría definitiva. Tenemos la coliflor perfectamente destacada del fondo y de los demás elementos naturales que la rodean; tenemos asimismo un fondo prácticamente neutralizado. Pero hoy debemos ir

mucho más lejos que todo eso: nos es preciso exprimir todas las posibilidades de la valoración tonal, gracias a las que nos brinda este primer bodegón que realizamos. Se trata de valorar todos y cada uno de los elementos que lo componen, porque desde el primero al último tienen un tratamiento particular, obligado por su propia textura...

4. — Voy a dramatizar a fondo el tema. Sólo así podré trabajar de firme y usted podrá apreciar cómo es posible variar — gracias a un cambio de iluminación — el aspecto total de una composición tonal. Fíjese, por favor, en lo que he hecho. Para empezar, he modificado totalmente el tono del propio centro de interés. Ahora, en vez de ser una mancha oscura, es una mancha de luz... No he hecho otra cosa que invertir los términos de tal modo que lo que antes era blanco ahora es negro, y viceversa. ¿Qué le parece? La dramatización es total. Sin embargo... La iluminación elegida no acaba de convencerme: se pierde, se me va del cuadro, y eso no me conviene; produce un efecto extraño que quiero hacer desaparecer.

5. — Si se fija en el cambio producido ahora al modificar la dirección de la fuente de luz observará algunos matices de diferencia que alteran el conjunto tonal. El fondo del cuadro continúa siendo la mancha oscura, pero ahora el predominio es a base del medio tono, con un centro de interés bien destacado prácticamente en primer término...





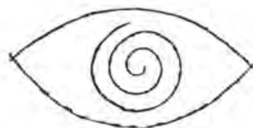
La elección del plan tonal nos permite ahora disponer la fuente de luz de forma tal que el modelo — los elementos naturales que forman el bodegón — resulte iluminado conforme a dicho plan.

—Pero, antes de proseguir...

—¿Otra interrupción?

—Sí, otra, y muy importante, por cierto.

Ahora que vamos a acometer nuestro primer trabajo del natural, es preciso refrescar la memoria sobre lo explicado en la lección segunda acerca de...



EL RECORRIDO VISUAL

La disposición de los elementos y la composición tonal del conjunto que nos sirve de modelo debe ceñirse a la regla del recorrido visual, *regla básica sin la cual el centro de interés de un tema pierde prácticamente toda su importancia.*
¿Recuerda la ilustración de la derecha? Me sirvió en la lección segunda para hablarle precisamente de eso: del recorrido visual. Un poco por encima, como era menester entonces. Pero ahora es necesario profundizar en la cuestión y voy a hacerlo.





La mirada ha de encontrar una entrada *en toda composición. Vea a la izquierda cómo el ojo encuentra el camino abierto al pie del dibujo y marcha sin tropiezos hacia el centro de interés del tema; lo contempla y examina en todos sus detalles y prosigue su camino... Las líneas del árbol a la derecha señalan el camino de salida, de fuga. Hemos examinado todo el cuadro sin ninguna dificultad. Fíjese en el dibujo prescindiendo de la línea que indica el recorrido visual y podrá comprobar cómo, en efecto, el coche — esa "Genoveva" de principios de siglo — es el motivo por el que se ha realizado el dibujo. Todo lo demás es accesorio y, sin embargo,* todo *está dispuesto expresamente para que* todo *sea contemplado por completo.*

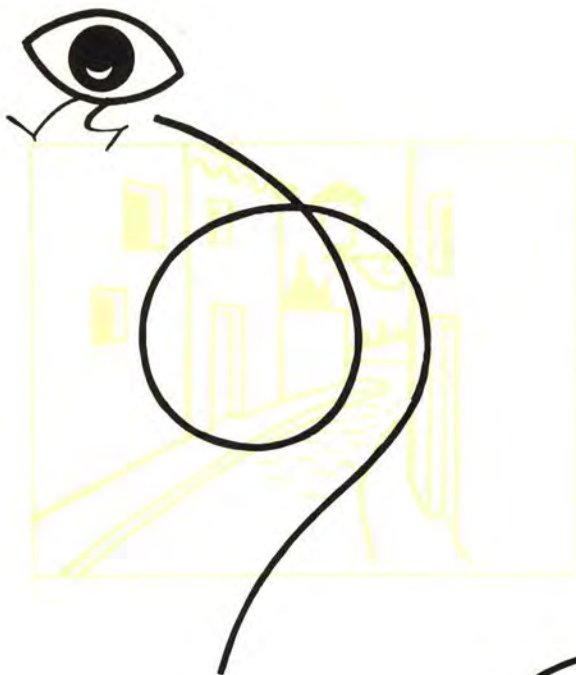


Tengo el gusto de presentarle a un personaje: el señor Ojo. Nunca se está quieto; es un viajero incansable, pero a la vez es muy cómodo: si encuentra dificultades, pierde el interés y se dirige a otra parte. Es preciso, pues, facilitarle el camino para que viaje *por donde nosotros queremos llevarle...*

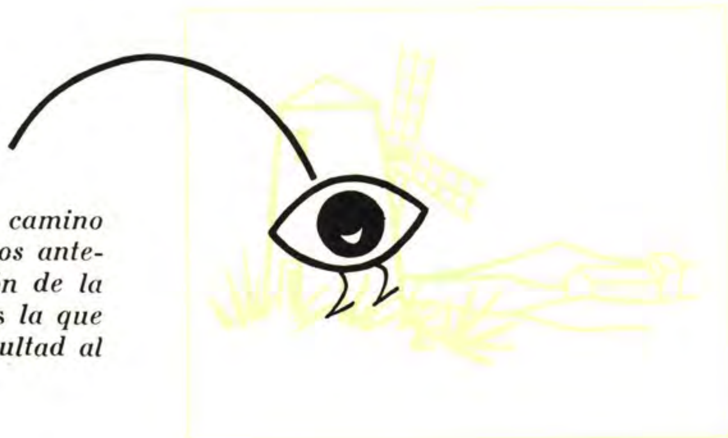


Cualquier obstáculo que ponga usted a la entrada *del cuadro obligará al ojo a detenerse y a no proseguir. Es como levantar una barrera al paso de la mirada, que impide a ésta dirigirse al centro de interés. La ilustración muestra un error deliberado.*

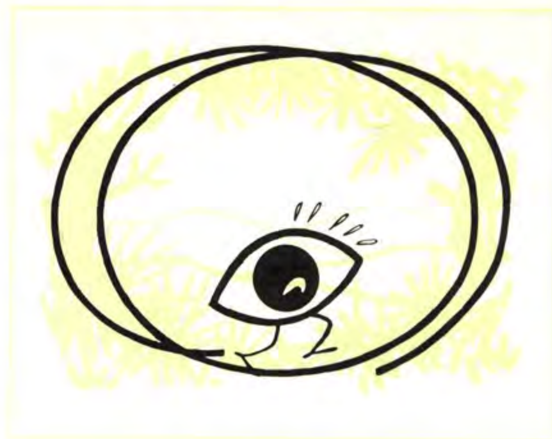




Pero suponga usted que suprimimos la valla. Entonces el ojo encuentra el camino abierto y se dirige al farol, centro de interés de la composición. Lo examina, ve de paso el final visible de la calle y se desplaza insensiblemente por el tejado afuera.



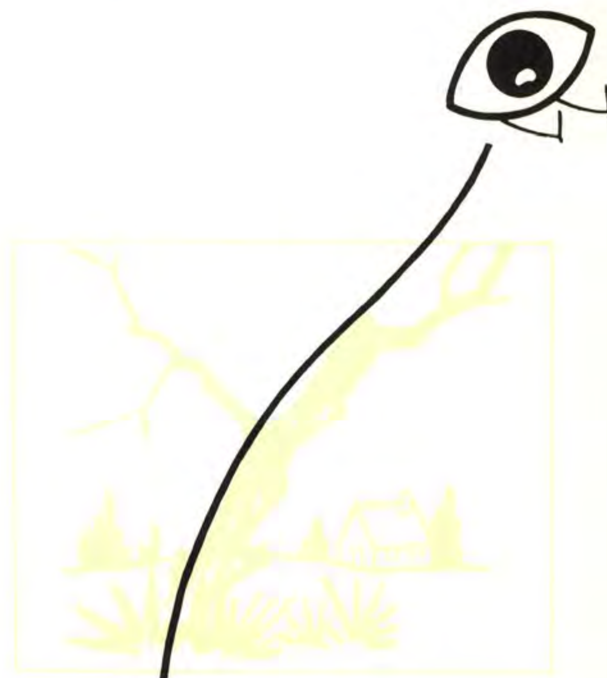
No siempre es posible abrir un camino a la marcha del ojo, como en los anteriores ejemplos. En la ilustración de la derecha es la falta de obstáculos *la que permite al ojo dirigirse sin dificultad al centro de interés: el molino.*



Otro error frecuente es no saber dar valor a un centro de interés. Entonces la mirada no sabe dónde dirigirse; el ojo duda... Uno no sabe por qué, pero el cuadro carece de interés y la mirada se aparta de él. No caiga usted en ese error a estas alturas.



En otras ocasiones se trata de dar una salida natural a la mirada, de lo contrario el ojo se cansa dando vueltas en torno a una composición ovalada, redonda o ¡cuadrada! Huya de la simetría y vea el modo de romperla mediante líneas que abran paso al ojo...



¡Ah! Pero es muy fácil caer en el error opuesto: un camino demasiado fácil para salir... y el ojo se va del cuadro sin apenas verlo. En la ilustración de la derecha se ha dado demasiada importancia al árbol. ¡El resto de la ilustración se pierde!

Es muy posible que en este momento no capte usted toda la importancia de esta enseñanza relacionada con el *recorrido visual*. Pero no se olvide de ella; eduque a su mirada y esfuércese en obedecer esas sencillas reglas. Estoy seguro de que bien pronto se dará cuenta, por usted mismo y por los demás, de que si bien eso del recorrido visual es algo muy instintivo, también es posible apresarlo, dominarlo... El crítico de arte le dirá por qué

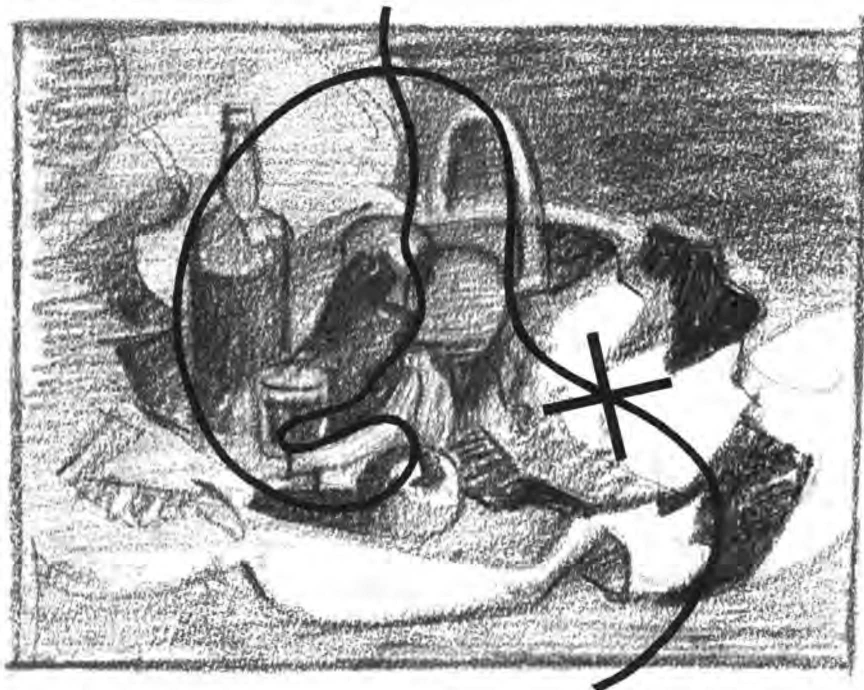
los espectadores de las exposiciones se desinteresan de determinados cuadros, aunque esos mismos espectadores no sepan explicarlo.

Bien; a la luz de las precedentes enseñanzas ya puede usted proseguir la realización del boceto sobre el que estamos trabajando desde que empezamos la lección.

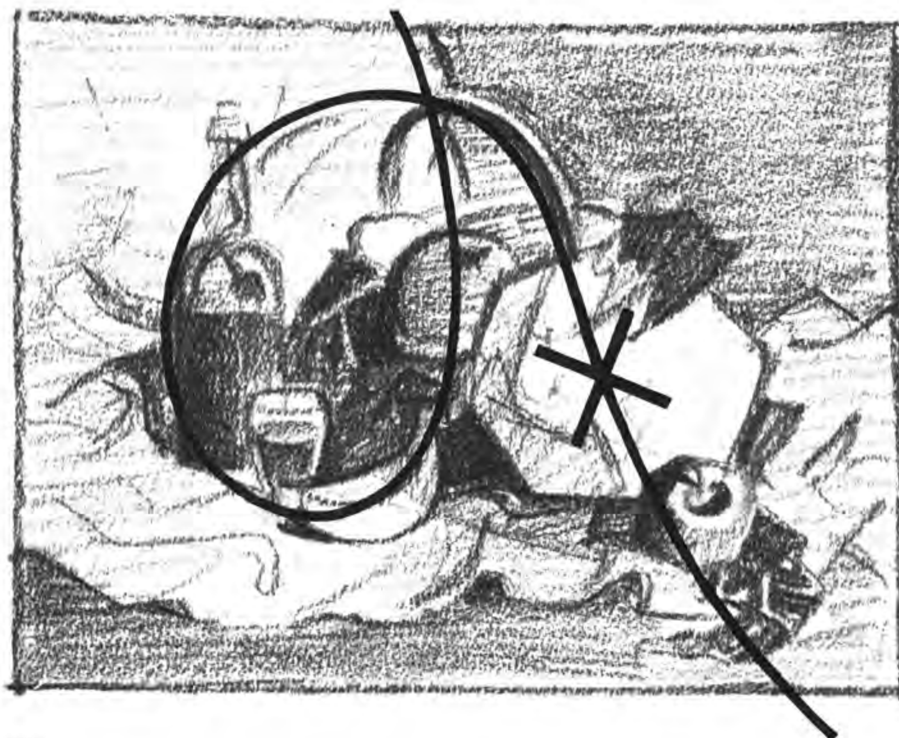
Disposición definitiva del modelo

Manos a la obra, amigo. Recuerde que una vez terminado el boceto, debe ser considerado intocable, *definitivo*. Por consiguiente, ¿hay algo en lo estudiado en las páginas anteriores que pueda modificar nuestra disposición primitiva?

La disposición de los elementos del natural reforzará el recorrido visual que hemos elegido, de modo que la coliflor continúe siendo el centro del interés de nuestro bodegón. Perfectamente. La verticalidad de la botella atrae después nuestra atención. Es preciso, pues, agrupar todas las formas de modo que la mirada pase del centro de interés a la botella sin obstáculos, vea todo lo que hay que ver y salga del cuadro por el fondo...



5



Fíjese en los ligeros cambios que he efectuado. En primer lugar, el asa del cesto ayuda con su nueva posición al recorrido visual. El plátano, junto al vaso, curva de nuevo la mirada hacia el cesto, su contenido y dirige el recorrido hacia el mantel del fondo, el cual también he modificado ligeramente para dar más aire a la composición. El ojo ve todos los elementos del bodegón y sale airosamente del cuadro. ¿No le parece que hemos obtenido un aceptable resultado?

Vamos a dar el último paso:

TERCERA FASE: Realización del original definitivo

Pero, ya en plan de ponernos a trabajar, el original que vamos a realizar ofrece algunas interesantes cuestiones a considerar:

Estudio parcial: la botella

Nos encontramos por vez primera con un elemento que tiene una característica nueva: la *transparencia.*

Fíjese bien: ¿cuál es la forma que tiene toda botella? Consiste en un cilindro que forma su cuerpo, y en media esfera en su parte superior. Esas formas básicas son la base, por lo general, de toda botella. (Figura 1.)

¿Cómo afecta la luz a las superficies de esa clase? Recuerde todo lo dicho en las lecciones tercera y cuarta, al hablar de la valoración del cilindro y de la esfera. Para el cilindro, una franja de luz; para la media esfera, un punto... esquemáticamente, como es natural. (Figuras 2 y 3.)

Pero aún hay más. La botella es transparente. Eso quiere decir que, además de reflejar la luz que la ilumina de modo que sus partes iluminadas dibujen la forma de la propia fuente de luz, es preciso que el dibujante *exprese* el grado de transparencia del objeto tratado.

La valoración de las superficies de la botella ha de tener en cuenta todos esos aspectos estudiados. Nada mejor que una botella de verdad puesta a la luz para comprender todo cuanto quiero decir... Ponga una frente a usted y examínela con mirada crítica, buscando todos los detalles a tener en cuenta: el grosor del cristal, su transparencia..., los efectos que esa misma transparencia produce sobre los brillos y reflejos en la superficie de la botella. Fíjese, por ejemplo, que algunos brillos resultan dobles, debido a las características propias de la superficie en que se producen... Vea, como aplicación práctica, la figura 4, en la que he dibujado una botella *tratada* conforme a todo lo dicho. Es un tratamiento parcial idéntico al que debe seguir cuando dibuje cualquier botella... y *la botella* es un elemento que figura en muchos bodegones.

Estudio parcial: sombras transparentes

Este estudio es una consecuencia del anterior. Tanto la botella como el vaso — cuyo tratamiento sigue la pauta dada para la primera — son objetos que, naturalmente, producen sombras. Ahora bien; estamos ante dos cuerpos sólidos, pero que, debido a su transparencia, no pueden seguir las normas dadas



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig 4

anteriormente al hablar de las sombras proyectadas.

Por lo que se refiere a la perspectiva de las sombras que proyectan si son iluminados por una fuente de luz, no hay problema. Pero el problema se presenta en relación a esa transparencia...

En el bodegón objeto de este estudio a fondo apenas es posible apreciar el tratamiento que hay que dar a esas sombras. Pero ya que efectúo ese estudio parcial de los elementos que intervienen en él, bueno es que usted se entere de ello.

Ni el vaso ni la botella, estamos de acuerdo, pueden proyectar una sombra totalmente oscura, como la proyectaría nuestro ya olvidado cilindro de yeso, a pesar de todos los reflejos habidos y por haber. La luz atraviesa con mayor o menor dificultad ambos objetos... y debe, por consiguiente, influir en las sombras de los mismos, darles cierta *transparencia*.

Fíjese en un detalle importante: cuando la luz encuentra ambas paredes de cristal perpendiculares a ella, la sombra que resulta es más clara, y va oscureciéndose a medida que la pared de cristal va quedando oblicua en relación al rayo luminoso...

¿Quiere un consejo como resumen de este estudio parcial? Simplemente, éste: Dibuje botellas y vasos para practicarse en esa cuestión de las sombras transparentes, así como de los reflejos del cristal. No ceje en su empeño hasta lograr resultados aceptables.





Y aquí está el encajado definitivo del tema, primer paso para llegar a la realización del original: "Serie de Desarrollo" n.º 23, tercera fase. ¡Es nuestro primer bodegón, amigo! No una gran obra, pero sí un pretexto para que usted entrara en el estudio preliminar al dibujo del natural.

UN ARMA DE DOBLE FILO

¿Usted ha tenido en la mano un papel ahumado? Cualquier cosa que esté escrita o dibujada en la superficie blanca del papel queda cubierta por una película oscura; todo aparece como envuelto en una niebla que desdibuja contornos, amortigua líneas vigorosas...

Con el *difumino* (esa especie de lápiz de papel enrollado) sucede algo parecido, si no se tiene cuidado.

Pruebe usted a trazar sobre una hoja de papel unas líneas vigorosas, con el lápiz de punta un poco gruesa. Haga esos trazos moviendo la muñeca, como si tratara de sombrear algo. Observará que las pasadas del lápiz hacen como un polvillo con el grafito de la mina del mismo. Si usted sopla, ese polvillo— parte de él, el que queda suelto— desaparece; pero si en vez de soplar lo que hace es pasar los dedos por encima de esa mancha, usted aplastará dicho polvillo encima de los trazos y, a la vez, hará que éstos se confundan y pierdan el vigor original. La mancha adquirirá un nuevo aspecto, con cierta apariencia de sucia..., *se difumina.*

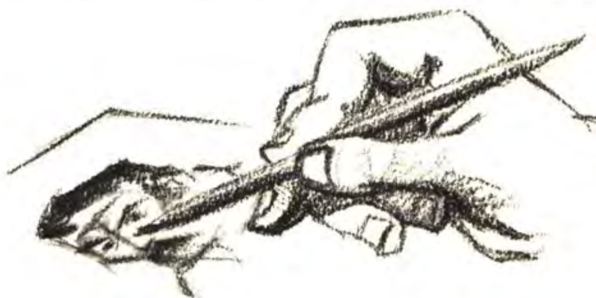
En ese efecto se basa el empleo del difumino, con el que es posible rebajar líneas que pueden resultar demasiado ásperas o duras.

Ese difuminado puede ser conveniente en determinadas ocasiones. Pero tiene sus peligros; de ahí que haya llamado al difumino un arma de dos filos. Bien que se emplee para producir determinados efectos suavizantes; mas si se nos va la mano con el difumino, el original se convertirá en algo *manchado,* perdida toda su calidad en esa niebla de grafito, en esa película ahumada que lo cubre todo sin respetar nada.

En muchas ocasiones, un dedo resulta el mejor de los difuminos.



Se empleará el difumino delgado para tratar líneas y puntos reducidos.



El difumino más grueso se usa cuando el área a difuminar es amplia.



¿Se dió usted cuenta de que había toques de difumino en la cabeza del perro de aguas de la lección cuarta? Pues ahí está la cuestión: casi ha de pasar desapercibido... y, desde luego, sólo debe emplearse en temas adecuados.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 5.ª

Desarrollo del segundo bodegón con aplicación del difumino

Vamos a probar eso del difumino. Para ello aprovecharemos aquel segundo tema seleccionado al comienzo de esta lección; el otro bodegón, al que imagino de buen principio, en un ambiente rural, con grises abundantes y penumbras que se prestarán, a buen seguro, al empleo del difumino. ¿Vamos a probarlo?

Entonces, empecemos por...

1. — El primer paso, siguiendo las enseñanzas recibidas hasta el presente, es dar con una disposición de los elementos que una todo el conjunto. La línea predominante nos viene dada por la sartén y la garrafa. El mango de la sartén forzosamente establece una línea diagonal, en tanto que la garrafa fija una vertical. Todo lo demás será accesorio.

2. — Ahora ya puedo determinar la composición tonal merced a los propios tonos de las formas de que dispongo. Puesto que quiero dar un aire rural a mi composición, haré que predomine el medio tono; en ese caso, la mancha negra vendrá dada por la sartén, en tanto que las luces compensarán la mancha de sombra del fondo.

3. — Ahora, antes de proseguir, comprobaré el consabido recorrido visual. Observo que la mirada entra en el tema por la derecha y se dirige sin tropiezos hacia el centro de interés. ¡Bien! He aquí la pescadilla en la sartén, a punto de pasar al fuego, de cocerse y... — bueno, eso ya forma parte de otra historia —. Luego pasa hacia la garrafa y, de paso, ve tranquilamente las hortalizas que he dispuesto entre la sartén y aquélla. Sí, todo marcha, y el mismo mango de la sartén nos conduce fuera del cuadro sin olvidar en el camino ningún detalle importante. El fondo rústico arropa todo con su aire vetusto, gris.

4. — Sí; ese mismo aire es el que ha de predominar al iniciar la realización del boceto. Ahora ya puedo manejar el lápiz, dar sombras, valorar todos y cada uno de los elementos que componen el bodegón. En cuanto al original ya realizado, véalo, por favor, en la página siguiente y observe en él cómo he resuelto algunos tonos con la aplicación del difumino: la sartén, parte del fondo, esa especie de base de ladrillo donde he apoyado casi todas las formas. No está mal, ¿verdad?



El último consejo

(*Voy a ponerme un poco serio, amigo. Perdóneme usted, pero es necesario. Pero no se asuste... Se trata únicamente de que preste la debida atención.*)

Las enseñanzas que hoy ha recibido usted son fundamentales. Ha seguido paso a paso todo un largo proceso de formación intuitiva y necesita desarrollarlo por sí mismo día tras día. Por favor, no se conforme con leer la lección y realizar los ejercicios..., así no conseguirá usted nada, nada absolutamente.

Si hemos empezado a dibujar del natural, eso quiere decir que usted debe practicar continuamente, en cualquier momento libre de que disponga, dibujando todo lo que se le presente. Todo, ¿comprende?

Se trata de ensayar, de probar, de tantear, de realizar originales tomados del natural una y otra vez hasta que le duela la mano de tanto trastear con el lápiz. Fúmese un cigarrillo, mire en torno, descanse apreciando lo que le rodea — en tanto piensa si vale la pena dibujarlo *también* — ¡y vuelta a empezar!

Al trabajar dibujando del natural se le pueden presentar dos problemas: Uno, la cuestión técnica. Otro, cómo adquirir personalidad dibujando.

Para el primero tenemos una solución inmediata, que consiste en que usted estudie estas lecciones y se esfuerce en dominar cuanto se le enseña por su mediación. Hay cosas que caen por su propio peso. A estas alturas usted debe saber manejar el lápiz y debe demostrarlo en sus ejercicios. Si no es así, siga practicando. Practique continuamente. Es mi deber exigirle un continuado esfuerzo, si quiere usted llegar a ser un buen dibujante. Quizá todavía no sepa usted trazar una línea recta a pulso..., pero todo llegará a su tiempo. ¡Y no deje de intentarlo!

No puedo ser exigente por lo que respecta a la otra cuestión. Lo que sí puedo pedirle es que ponga la máxima ilusión en hacer las cosas lo mejor que sepa. Eso es lo que verdaderamente vale. Dé usted el máximo de sí mismo. No trabaje por obligación, caramba. Piense en que *puede llegar muy lejos...* y ¡eche el resto! Imagine que de su trabajo dependiera lo que usted considera más importante en su vida. ¿Acaso no haría lo imposible para lograr la perfección? Entonces, ¡hágalo! No se dé nunca por vencido y pruebe, ensaye, realice, trabaje con todo el ardor de que sea capaz.

Nunca se ha hecho nada sin esfuerzo.

(*Y ahora, ¿me perdona? Yo acabo de hacer mi esfuerzo. Permítame que descanse... ¡Gracias!*)



EL DIBUJO COMO OFICIO



UN DIFUMINO CASERO. — Puede que usted tenga difuminos a mano, en su casa, por lo que es muy posible que lo que voy a decirle no tenga demasiado interés para usted en estos momentos. Sin embargo... ¿quién le dice que no los extravíe o no los encuentre en un momento dado? Usted puede hallarse realizando un original en el que desee dar unos toques de difumino para limar algunas asperezas del lápiz. O, qué caramba, porque a lo mejor le gusta ese estilo tan característico del dibujo difuminado. ¿Qué hacer en una circunstancia así? Existe un recurso casero, fácil de poner en práctica: basta con disponer de un palillo, o el propio lápiz. Y, como elemento base, algodón. Sí; ese algodón que se conserva en el botiquín del cuarto de baño o en un cajón de la cómoda para un caso de emergencia... Tome usted un poco de ese algodón y arróllelo en torno al lápiz, por el extremo aguzado del mismo, atándolo a él con un hilo. Si emplea el palillo, naturalmente el difumino casero resultante será más fino y le servirá para pequeñas zonas, en tanto que el otro puede emplearlo para difuminar zonas más extensas.

Eso del difumino requiere a veces cierta ayuda, ya que los trazos a lápiz del original no dan lo suficiente de sí. Bien; he aquí un recurso que debe usted tener presente, si antes ha tomado la precaución de conservar en una cajita los pedazos de mina de lápiz. (Porque, amigo, hay que ser conservador. Si usted guarda aquellas minas rotas de resultas de haber hecho mal una punta, o por habérsele caído el lápiz, encontrará siempre ocasión para obtener partido de ellas, y ésta es una.) Con una hoja de afeitar rasque esa mina de manera que suelte ese polvillo de grafito que usted necesita sobre la zona a difuminar. Y luego, tranquilamente, gracias a ese refuerzo de polvo que ha obtenido, ¡ya puede continuar difuminando!



PROTEJA SUS ORIGINALES. — Usted sabe muy bien que el lápiz usado abundantemente como se hace al dibujar, deja ese polvillo de grafito que aprovechamos para eso de difuminar. Sí, sí, y está muy bien; pero si por un lado hacemos eso, por el otro ese mismo polvillo es un elemento ideal para que nos deje los originales sucios hasta el punto de estropearnos el dibujo Que si el roce de la mano; que si otro pape que ponemos encima por descuido; que si... ¡Bueno! Hay una forma de proteger los originales contra esos contactos, y que la mayor parte de los profesionales usamos. Una forma con dos aspectos: a efectos de protección se suele cubrir el original mediante un papel fino que tenga las mismas dimensiones del dibujo, pero por arriba el papel debe poder doblarse de tal modo que sea posible pegarlo al dorso del original. Ese papel fino hará las veces de cubierta del dibujo. Para mayor precaución, en especial cuando el original ha de ir y venir de un lado a otro entre el estudio, el cliente, el fotograbador, etc., suele adherirse el original sobre un cartón — oscuro si el dibujo está hecho sobre papel blanco, y claro si el original se hizo sobre papel oscuro — cuyas medidas serán siempre algo mayores que las del papel donde se ha dibujado el tema. Pero de esta última protección le hablaré más adelante... Por ahora, si lo desea, proteja sus originales tal como le digo más arriba: con el papel fino únicamente.



POR ENCIMA DE TODO, LIMPIEZA. No quisiera que este consejo figurara aqui. Afortunadamente, todos somos limpios y si de limpieza se ha de hablar es sólo en atención al día de mañana, cuando nuestros trabajos deban ir a manos de un posible y deseable cliente. Entonces sí que el buen gusto en la presentación. la limpieza y buen acabado del trabajo son un factor más que influye en la buena disposición de ese buen señor. Por si acaso, ¿por qué no empezamos a prepararnos? Fíjese bien en lo que yo hago, y como yo miles y miles de profesionales en todo el mundo: En primer lugar, esforzarme en tener la mesa de trabajo bien limpia. Acostumbro a forrarla con papel de embalar, para que así las manchas de tinta china, de acuarela, de mil y una cosa, no me la pongan como un mapa. Gracias al papel, la mesa se conserva impoluta ¡y el papel es tan fácil de reponer! Otra cosa que hago es despejarla de papeles de vez en cuando — ¡se llena tan fácilmente! —, echando a la papelera todo lo inservible que se acumula tras dias y días de trabajo. Y cuando trabajo en un original importante, me esfuerzo en no tener otros cerca.

Particularmente cuando se dibuja a lápiz es fácil dejar un original sobre otro. Lo que sucede en estos casos es que el lápiz del de debajo ensucie el dorso del de arriba y, luego, ese dorso sucio va estupendamente para ensuciar a su vez otro original... ¡Una delicia! Eso sucede porque uno no protege el original hasta tenerlo terminado, pero entonces ya está el mal hecho. ¿Solución? Apartar cualquier trabajo hecho a lápiz del que se esté haciendo. Y, finamente, lavarse las manos con frecuencia. Con más frecuencia si el original es un trabajo largo, en especial si se trata de un dibujo a lápiz. La mano es un receptor magnífico del polvillo de grafito... ¿No le he dicho ya que hay quien emplea el dedo para difuminar? Pues el dorso de la mano difumina el lápiz precisamente por donde no queremos. Y, además, tenemos ese sudor que todo lo ensucia... De manera que ¡a lavarse tocan! Haga usted la prueba, aficiónese a ser limpio y verá cómo sus originales salen ganando. ¡Y usted no tendrá esas rabietas — que todos hemos tenido — cada vez que ve el papel "moreno", por no decirlo con todas las letras: s-u-c-i-o-!

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

4. - El artista griego (2)

El período del arte griego que podemos considerar clásico se desarrolla durante el siglo v antes de Jesucristo. Se caracteriza por el equilibrio logrado entre el carácter religioso del arte y las tendencias o preocupaciones nacidas de las peculiaridades nacionales — entendiendo por «nacional» el localismo griego de la época —.

Con los griegos nace la arquitectura al servicio del hombre, y aparece por vez primera un concepto del urbanismo. Nace la preocupación por la belleza, por la estética. No se construyen las casas al azar, sino alineadas buscando la belleza del conjunto, bajo un plan geométrico concebido de antemano. Hipódamo de Mileto planeó El Pireo. Otra ciudad, Priene, en la costa de Asia Menor, es un buen ejemplo: sus calles transversales descendentes (en una ladera) se entrecruzan en ángulo recto con las grandes calles longitudinales. En esa época aparecen los primeros edificios sin una estricta finalidad religiosa: el estadio, los gimnasios y las palestras. Las plazas públicas se ornaron con grandes pórticos para que las gentes pudieran charlar... En cuanto a las casas particulares, tan pronto como un griego se hace rico, enriquece su casa: el patio interior se adorna con un peristilo y el suelo se recubre de brillantes mosaicos; en las paredes, el artista, el pintor, despliega la gama de sus colores.

Atenas alcanza en esa época su preponderancia: el apogeo de su poderío político y la perfección de su arte. Unos nombres bastan para reflejar la altura lograda por sus hombres: el Partenón, erguido sobre la Acrópolis, es uno de los más perfectos edificios que se lograron; el genio político de Pericles, nunca eclipsado; el arte imponderable y no superado de Fidias; Esquilo, autor de "Los Persas", el primero de los autores trágicos de su tiempo...

(Para muestra nos bastará un botón: Tan poderoso fué el hálito creador de los artistas griegos, que aun hoy arquitectos y escultores sin imaginación se inspiran en las creaciones de aquellos genios del arte. ¿Quién no está harto de ver columnas «griegas» en edificios actuales? ¿Y «frontones» triangulares en puertas y ventanas de edificios ¡públicos, nada menos! que debieran dar el ejemplo como antiguamente lo daban?)

Puede decirse que hacia 450 a. J. C. los artistas griegos se convierten en maestros. Policleto, Mirón, Fidias... El genio individual sobresale del anonimato, experimenta el orgullo de legar obras a la posteridad. Policleto determina el *canon*, un sistema de proporciones simples que sirve de modelo y medida al esculpir la figura humana. Mirón es quizá quien, con «El discóbolo», da una mayor sensación de movimiento en una estatua. En el siglo IV... Praxiteles da a los cuerpos de jóvenes y a los primeros desnudos femeninos un encanto y una gracia que llega a la voluptuosidad. Escopas, Lisipo... Este último crea un nuevo tipo humano más esbelto que el de Policleto.

Tan pronto como el arte emprende el camino de servir al hombre con independencia de lo religioso, el artista se siente más seguro y audaz.

No se sabe hasta qué punto los bustos de Platón le representan realmente, a pesar de que Silanión — el escultor que hizo el prototipo — ha dejado otros retratos muy realistas. Pero lo que sí es cierto es que el escultor, como el pintor, se sintieron li-



bres de toda preocupación formal. La evolución del arte griego se explica si tratamos de comprender hasta qué punto un espíritu analítico y el afán de dotar al hombre de un máximo de independencia pueden influir en ese hombre. Y no olvidemos que gracias a ello nacieron nuevas disciplinas intelectuales — la filosofía y las ciencias exactas — que ayudaron todavía más a que despertara la *lógica*.

Por vez primera observamos que cuanto rodea al hombre griego está de acuerdo con su gusto estético en cuanto a las partes plásticas: sus casas, sus templos, sus monumentos y estatuas, sus utensilios están proporcionados a las funciones que les son propias. Por primera vez, el hombre concibe y realiza una perfección puramente humana; una perfección que precisamente debido a esa *medida* hoy continúa siendo perfecta porque el hombre y su proporción son los mismos.

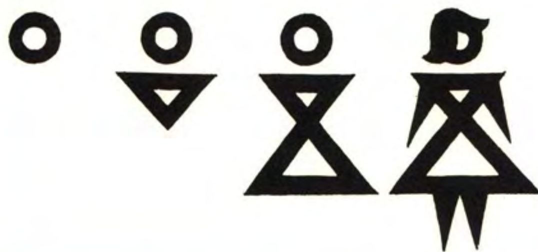
Pongamos un ejemplo irrebatible: El escultor griego fué evolucionando desde un principio. Supo hallar la manera de expresar el movimiento y en esto se apartó de sus predecesores los egipcios. Empezó esculpiendo figuras y relieves para los templos, pero muy pronto prescindió del formalismo ritual para interpretar a su gusto a los propios dioses. Los dioses griegos están hechos a imagen y semejanza del hombre... con sus glorias y sus bajezas, sus virtudes y sus pasiones todavía más exaltadas si acaso, pues para eso eran dioses. Cierto que en cuanto al culto ocurría entonces lo que también hoy sucede: las convenciones arcaicas subsisten y llega un momento en que el griego considera más *venerable* una figura antigua que una contemporánea. Nace así la «reliquia». Sucede, pues, que el artista va siempre muchos años por delante del pueblo, y es por ello que parece un revolucionario si lo comparamos con lo que da de sí la tradición, con la que el pueblo se siente más seguro y amparado.

Resumen: El «milagro griego» consiste en haber sabido desprender el arte de las prescripciones rituales que le imponía su carácter religioso y haber buscado libremente una belleza fundada en la observación de la naturaleza y las exigencias de la razón humana. El período geométrico (siglos X al VIII) se caracteriza por el decorado de tipo geométrico que se halla pintado sobre la cerámica. El período arcaico (siglos VII al comienzo del V) muestra la aparición de los tipos y elementos del arte griego, con su monumento característico: el templo, de orden dórico o jónico y provisto de un decorado netamente localizado (friso, frontón). Se observan progresos decisivos en la gran escultura y en la pintura. El período clásico se singulariza en el siglo V por un equilibrio perfecto: equilibrio en las proporciones de los edificios (el Partenón), y el equilibrio entre la maestría técnica de los escultores y el carácter religioso de las estatuas (Mirón, Policleto, Fidias). Ese momento, muy breve, corresponde al apogeo de Atenas, verdadera metrópoli artística de Grecia. Se le llama *el siglo de Pericles.* A partir del siglo IV se buscan efectos nuevos: en arquitectura, otras proporciones y decorados más ricos; en escultura, expresión de sentimientos y actitudes más humanas (Escopas, Praxíteles, Lisipo).

Documentación: «Hipnos», escultura griega (Museo del Prado, Madrid, España); «El Erecteo», «Las Cariátides», Acrópolis (Atenas, Grecia). *Fotos Mas.*



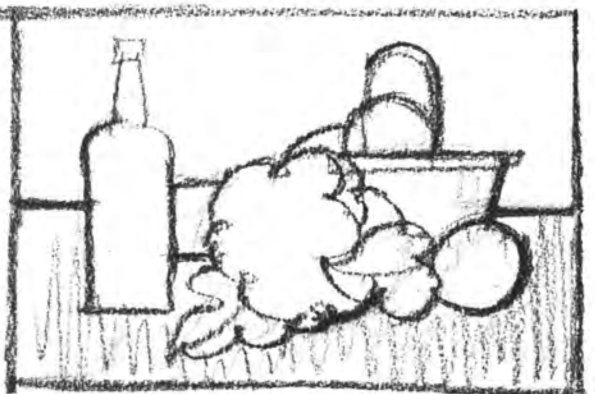
desarrollos

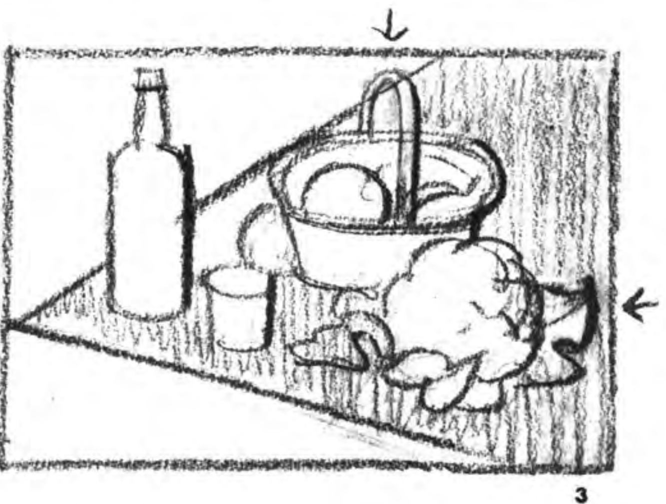


5

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 5.ª
PRIMERA FASE: Esbozo de la disposición inicial y elección del fondo

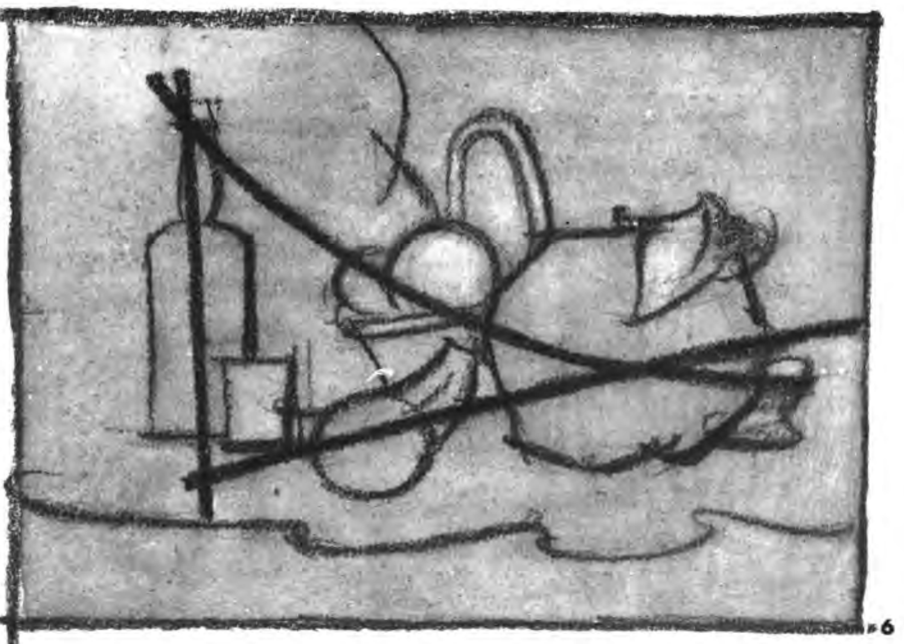

1


2


3


4


5


6

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 5.ª

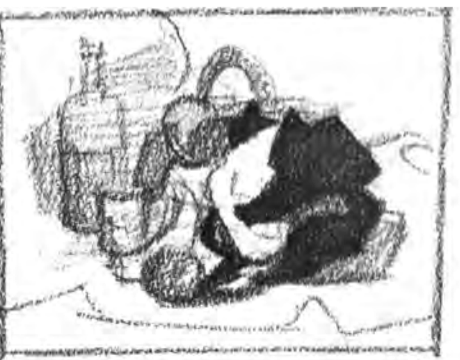
SEGUNDA FASE: Planteamiento de la composición tonal del boceto



1



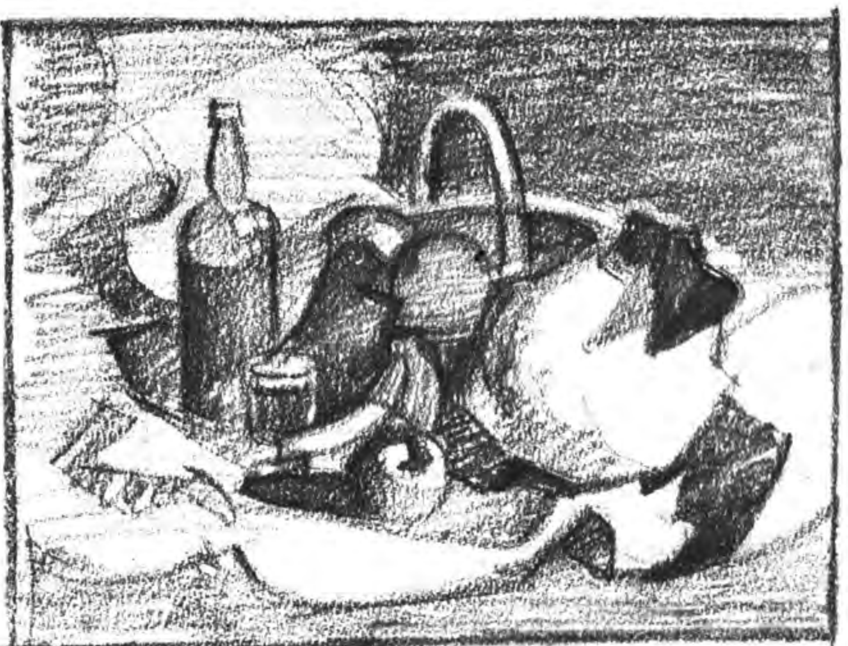
2



3



4



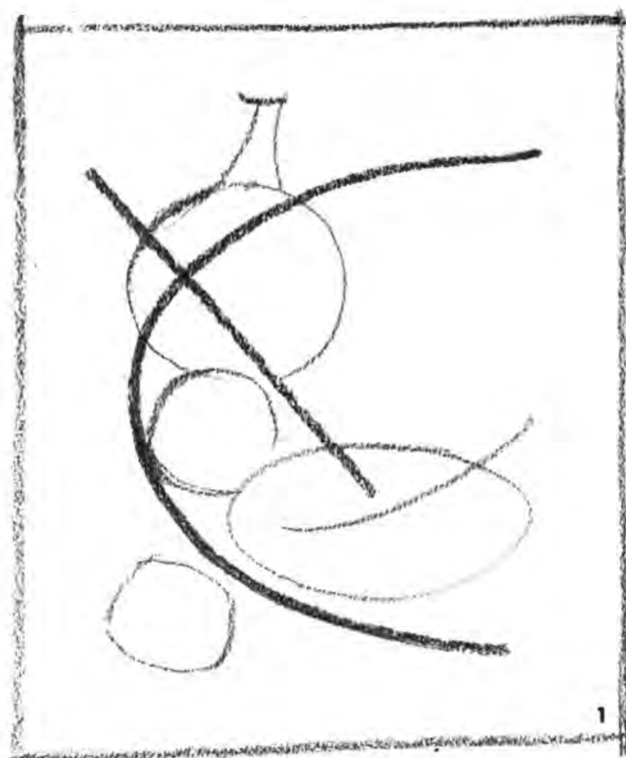
5

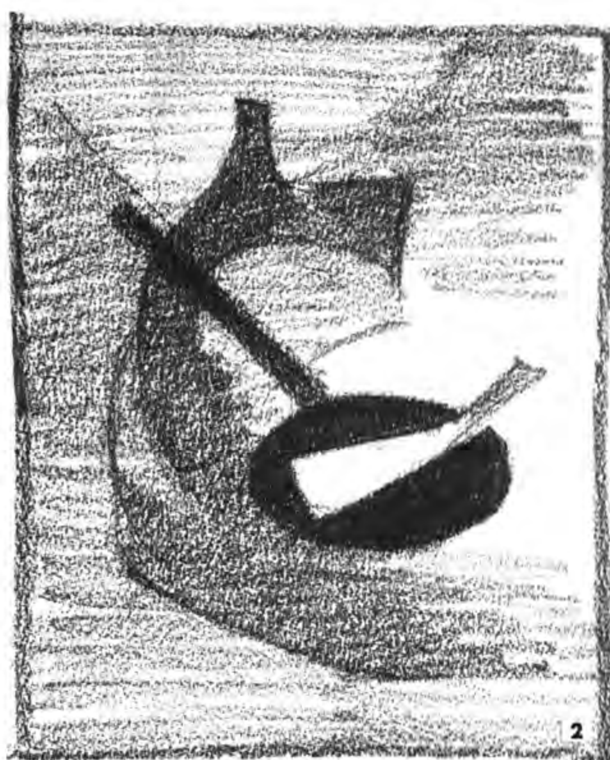


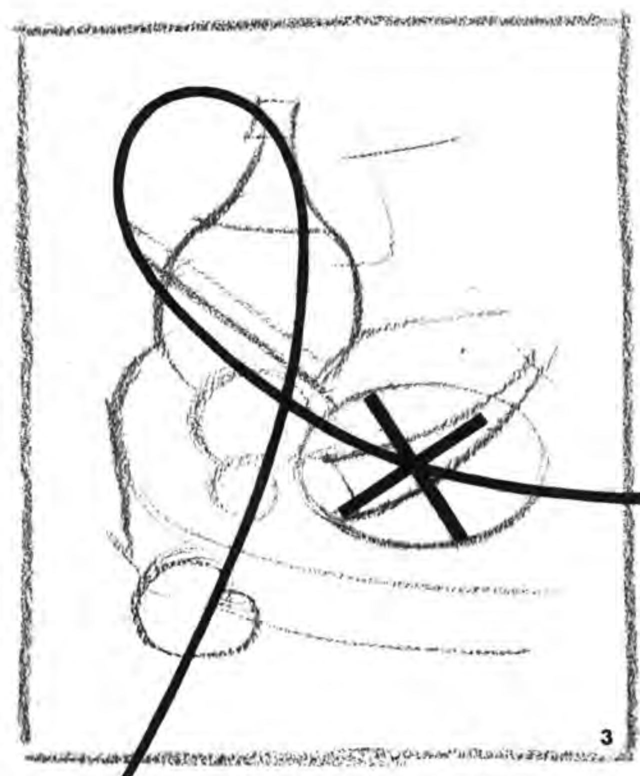
DESARROLLO N.º 1 — LECCION 5.ª

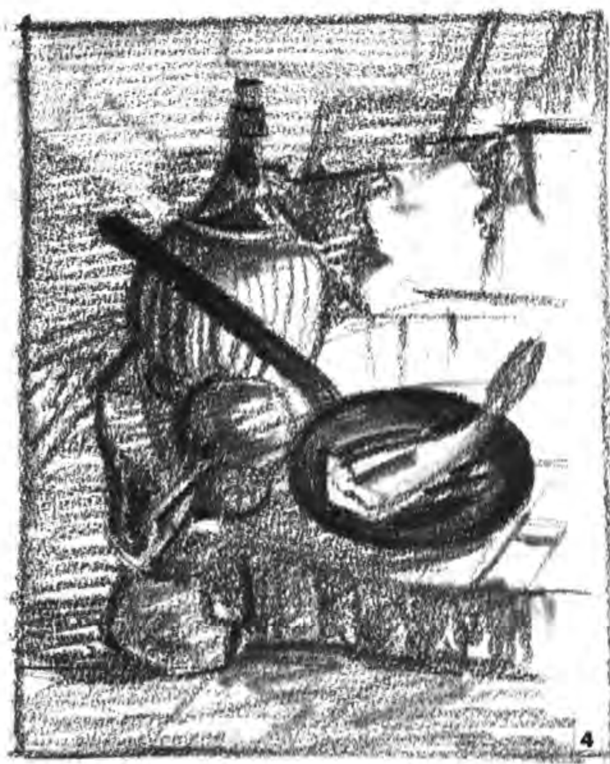
TERCERA FASE: Realización del original definitivo

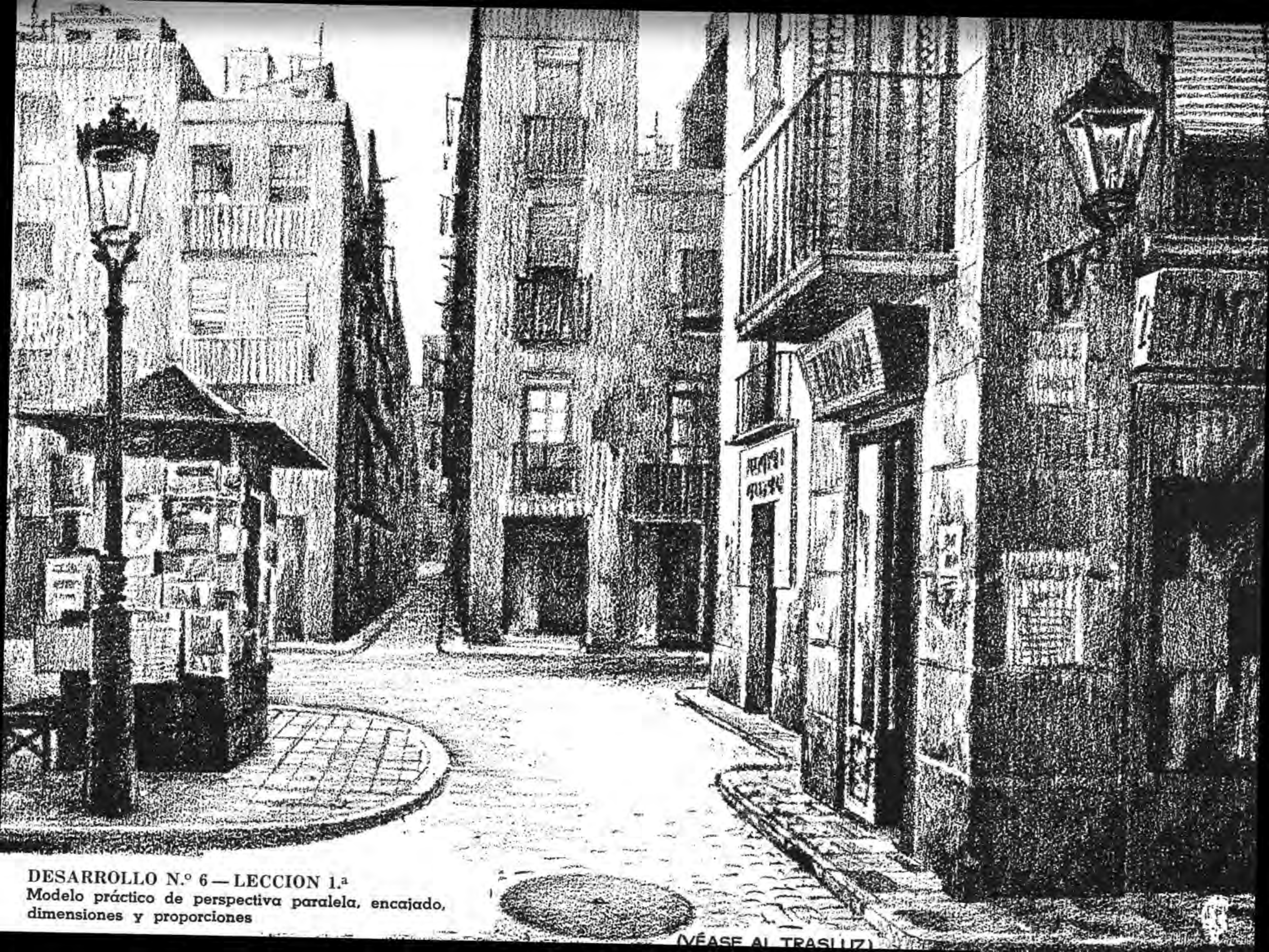
Desarrollo del segundo bodegón con aplicación del difumino





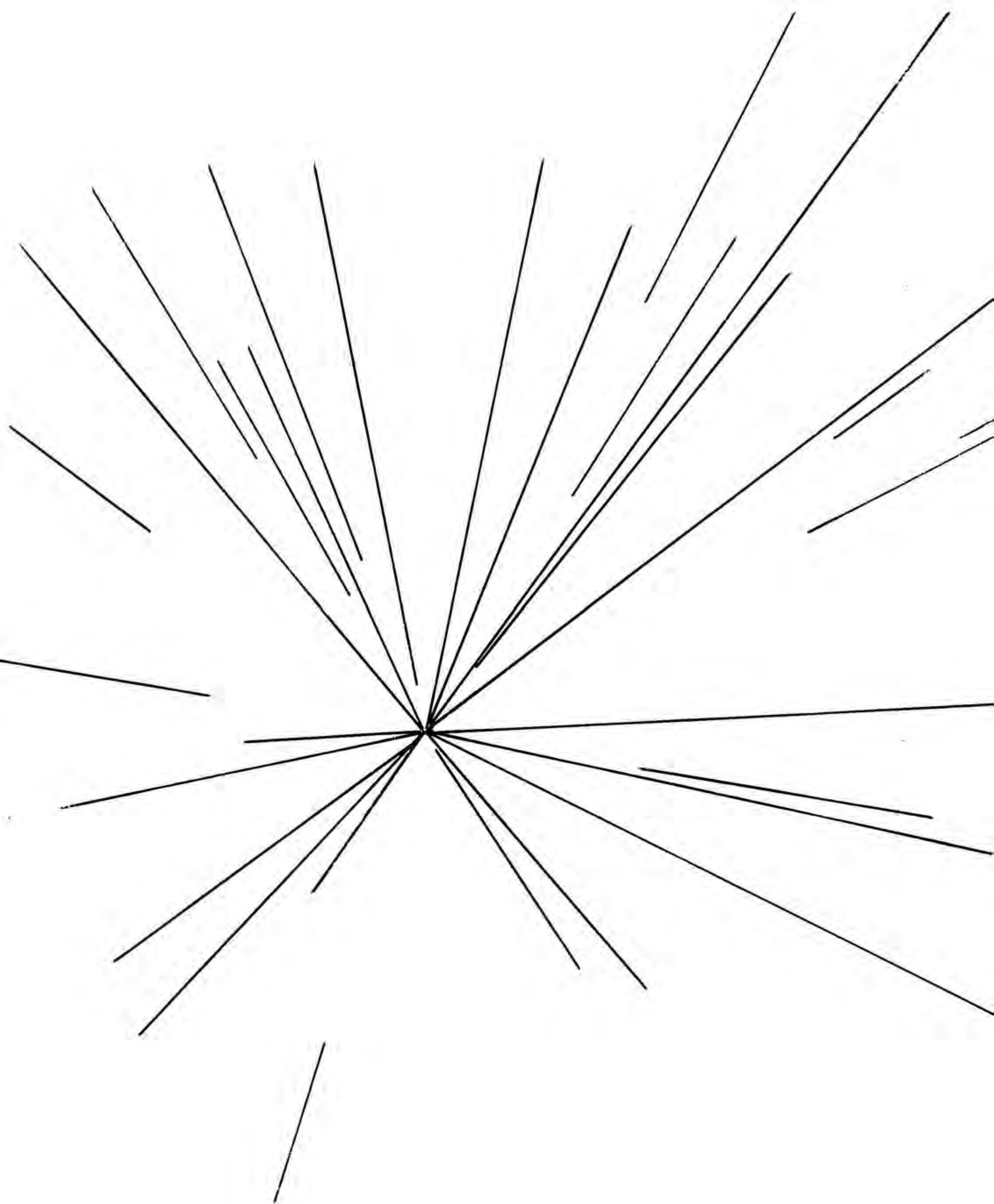






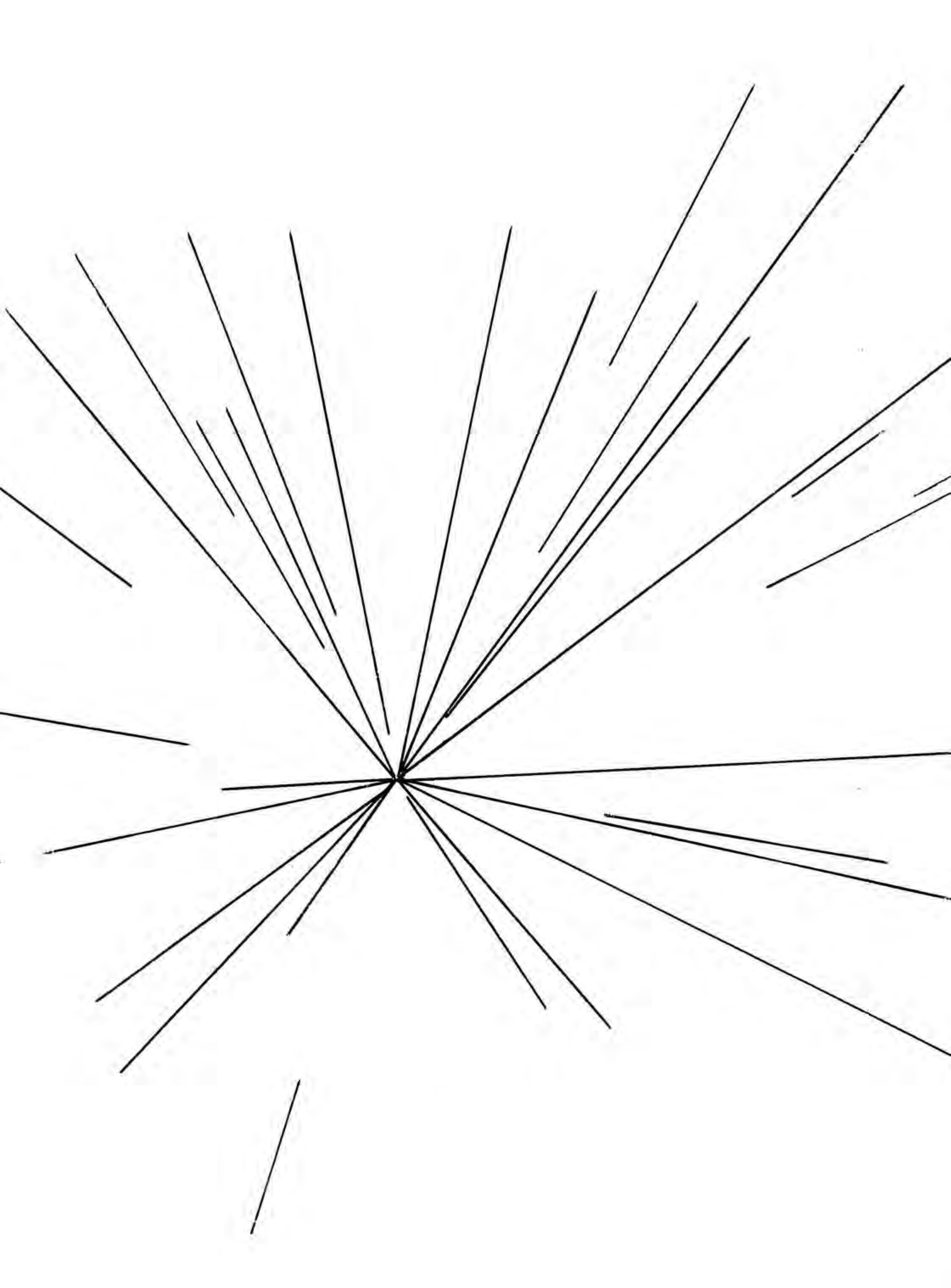
DESARROLLO N.º 6 — LECCION 1.ª
Modelo práctico de perspectiva paralela, encajado, dimensiones y proporciones

(VÉASE AL TRASLUZ)





DESARROLLO N.º 6 — LECCION 1.ª
Modelo práctico de perspectiva paralela, encajado, dimensiones y proporciones

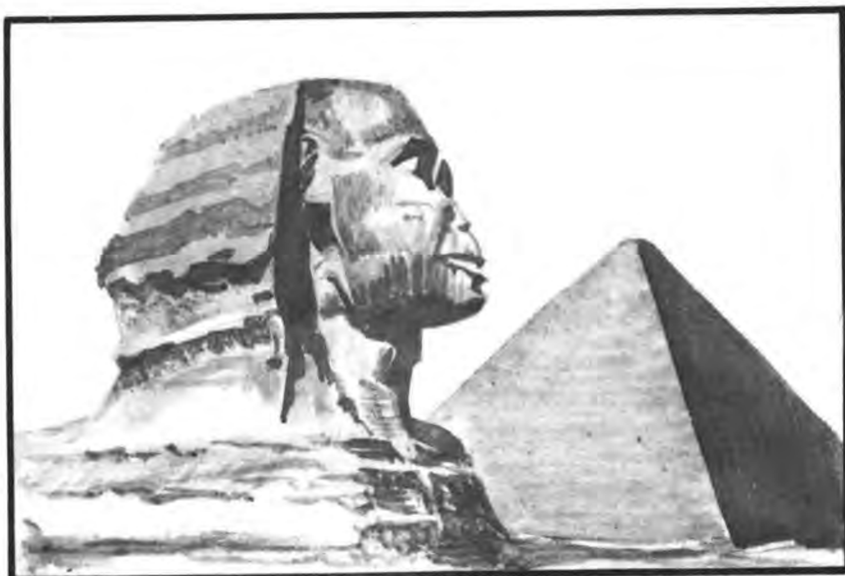




DESARROLLO N.º 6 — LECCION 2.ª
Modelo práctico de perspectiva frontal, con suelo de mosaico y repetición de un tema vertical



DESARROLLO N.º 6 — LECCION 2.ª
Modelo práctico de perspectiva frontal, con suelo de mosaico y repetición de un tema vertical



Bajo una luz tenue, difusa las partes iluminadas deberá dibujarlas en tonos grises muy claros, destacando únicamente algunos b r i l l o s esenciales. Las sombras serán un tono más oscuras. Todas deberán guardar una exacta valoración entre sí.



Si la luz es algo más brillante, las partes directamente iluminadas deberá usted dejarlas en blanco, valorando en tonos grises las zonas en penumbra. L a s zonas en sombra deberá dibujarlas, como es natural, dos tonos más oscuras que las zonas de penumbra.



Pero si la iluminación es muy brillante — el sol de media mañana, por ejemplo —, los grises desaparecen prácticamente absorbidos por la brillantez de la luz. Predominarán los tonos blancos absolutos y las zonas de sombra tendrán un tono muy oscuro, en acusado contraste.



He aquí la aplicación en plan artístico de los principios estudiados. Se ha conseguido, gracias al acusado contraste en los valores tonales de las luces y sombras, un efecto de luz intensa, de sol de mediodía. La ilustración persigue, además, un efecto psicológico—meta latente en todo dibujo o cuadro — que en este caso es producir en el observador una sensación de calor, soledad y agobio.

La posición de la fuente de la luz

Para determinar la posición de la fuente de luz, usted debe dividir el plano de tierra en dos partes. Una es la que está delante de usted. Otra es la parte que queda a sus espaldas.

La fuente de luz, situada en la perpendicular de que le hablaba antes, puede estar en cualquier punto de la misma. Sin embargo, la perspectiva de las sombras variará según esté delante o detrás de usted la fuente de luz.

Si la fuente de la luz está frente a usted, las sombras se proyectarán hacia usted.



Si la fuente de luz está detrás de usted, las sombras se proyectarán hacia el horizonte.



Sea cual sea la posición de la fuente de luz, si traza una línea entre ésta y el objeto iluminado, dicha línea formará un ángulo con el plano de tierra. A este ángulo se le llama *ángulo de iluminación*, y determina la longitud de las sombras proyectadas. Si la fuente de luz está muy alta en el horizonte, su ángulo de iluminación será muy abierto: las sombras serán cortas. Si está baja, el ángulo será cerrado y las sombras largas.

Sombras alargadas producidas por una fuente de luz baja. El "Angulo de iluminación" es cerrado.